Wii™ 15 BUENAS RAZONES PARA ESTRENARLO



Revista Oficial de Nintendo®





Precio
$25.00 M.N.
D.F.

Año 15 No.11 Exhibir hasta 26/11/2006



RPG PARTY

POKÉMON MYSTERY DUNGEON

SUMARIO

6 | Dr. Mario
10 | Extra
12 | LogNin
22 | CN Profile
46 | Cementerio de Videojuegos
52 | Gamevistazo
66 | **Nuestra Portada**
The Legend of Zelda: Twilight Princess
70 | Evolución
96 | Última Página

ESTE MES REVISAMOS



Children of Mana 14
Harvest Moon DS 18
Flushed Away 42
Bionicle Heroes 48
Final Fantasy III 54
Need for Speed Carbon 58

NINTENDO POWER

RPG para llevar 62
Pokémon Mystery Dungeon 90



Wii Sports
Super Monkey Ball: Banana Blitz
Rayman Raving Rabbids
Madden 07
Sonic and the Secret Rings
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
Elebits
Tony Hawk: Downhill Jam
Excite Truck
Call of Duty 3
Marvel Ultimate Alliance
Trauma Center: Second Opinion
Monster 4X4 World Circuit
Blazing Angels: Squadrons of WWII
The Grim Adventures of Billy & Mandy



Megapóster

Un título de la talla de **Twilight Princess** merece un megapóster como el que incluimos en esta edición. Ambos están de lujo; ¿cuál te gusta más?

Evolución

El héroe de leyenda ha triunfado por más de 20 años y, para que conozcas un poco de sus inicios y desarrollo, aquí te mostraremos los cambios e innovaciones que ha tenido la saga. **70**



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com





Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 15 Nº 11. Fecha de publicación: Noviembre 2006. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO OF AMERICA, INC. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 310-6910. Fax: (571) 310-6910 ext. 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext:115. • CHILE: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • ECUADOR: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.



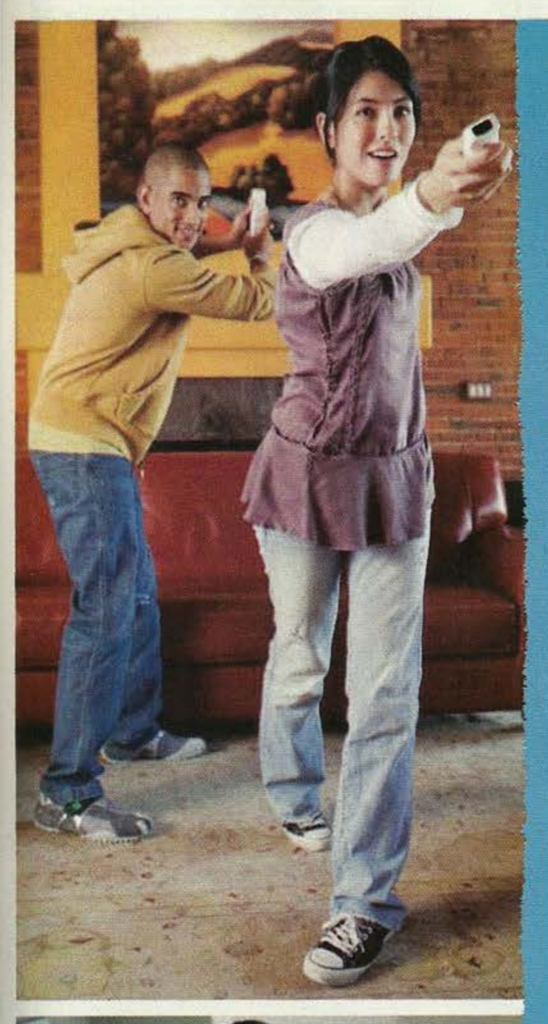
Recordamos que cuando salió el Nintendo GameCube no fue tan complicado elegir cuál juego adquirir para estrenar la consola, ya que prácticamente sólo contábamos con **Luigi´s Mansion**, **Monkey Ball** y **Wave Race**; peor fue con el Nintendo 64 que sólo se estrenó con dos juegos: **Super Mario 64** y **Pilot Wings 64**. Sí, en aquellas épocas no hubo tanta variedad como habríamos deseado. Sin embargo, nos da mucho gusto que las licencias vuelvan a echarle el ojo a Nintendo para ésta, su quinta consola casera, al ofrecer más de 20 títulos disponibles para el día 19 y muchos otros más para las semanas subsecuentes.

La parte interesante es que Wii está abriendo con títulos de renombre como **Zelda**, **Rayman**, **Madden**, **Monkey Ball** o **Dragon Ball**, por mencionar algunos y además se están creando ideas únicas diseñadas a raíz del control remoto; una de ellas es **Elebits**, un curioso y divertido título de Konami, o **Trauma Center**, de Atlus, que si bien pudo haber salido en otro sistema, jamás se hubiera jugado igual, puesto que el control remoto te da ese sentimiento de precisión y realidad que simula un quirófano de verdad. Wii nos ofrece un modo de juego diferente, nos transporta a esos años dorados de los videojuegos donde la diversión y el *gameplay* eran lo más trascendente y los gráficos, aunque importantes, quedaban en segundo término.

De hecho, en esta edición encontrarás un reportaje bastante completo sobre los títulos que formarán parte del esperado lanzamiento del Wii y por supuesto, **Twilight Princess**, que te presentamos en portada y del cual también te platicaremos en la segunda entrega de Evolución, espacio que te mostrará a detalle los cambios e innovaciones de esta popular franquicia a lo largo de dos décadas de éxito en las consolas de Nintendo. Por otro lado, para regocijo de los fans del RPG (categoría que había quedado casi ausente en las pasadas generaciones), viene con más fuerza que nunca para el Wii y NDS; un claro ejemplo es la saga de **Final Fantasy** de Square-Enix, anunciándose que están preparando una versión de **FFXII** para el portátil de doble pantalla y un **Crystal Chronicles** para Wii. No dudamos que pronto escucharemos más de ésta y otras compañías que, por las innovaciones de Nintendo, se unirán a las filas de la que hoy por hoy es la consola más esperada: el Wii.



© 2006, Activision







Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

www.wii.com



La imagen



Durante algunos años Square-Enix estuvo distante de Nintendo, pero para fortuna de los fans de **Final Fantasy**, la relación entre ambas compañías parece mejorar a cada instante. Hemos visto nuevas aportaciones interesantes, tal es el caso de **Tactics Advance** y **Crystal Chronicles**, así como los *remakes* de los títulos que pusieron las principales piedras para construir esta impresionante obra llamada **Final Fantasy**; pero ahora, Square-Enix nos da una razón por la cual sentirnos orgullosos de tener un NDS al no limitarse a hacer un simple port de **FFIII** (que sólo tuvieron los nipones), sino que se tomaron el tiempo para reconstruir esta aventura, generando gráficos impresionantes y un completo rediseño de escenarios, personajes y, por supuesto, música que te hará disfrutar de este título, como nunca nadie lo había logrado. ¿Quieres conocer todos los detalles? Checa la...

...página 54



FINAL FANTASY III
© Square-Enix 2006



¡Hola, mi doc! Espero que atiendas a este paciente ya que tengo dos preguntas importantísimas que leí en la no tan confiable Internet.

1-. Leí en un blog de Square-Enix (o al menos eso parecía) que lanzarían un **Kingdom Hearts** para el NDS y que no lo habían mostrado en el E3 pasado porque aún no lo tenían listo. Este juego se llamaría **Kingdom Hearts: Beginning of the Organization XIV.** ¿Qué hay de cierto en eso?

2-. Esta pregunta es la más importante. En un Space-Msn de un supuesto "extrabajador" de Nintendo of America leí que se iba a lanzar en pocos meses un nuevo **Pokémon Mini** y que tendría el aspecto gráfico de un Game Boy Color, obviamente más pequeño, que funcionaría al estilo **Tamagotchi,** y que por medio de Wireless Adapter (similar al del GBA) se podría conectar con las versiones **Saphire**, **Ruby** y **Emerald** del GBA y que contaría con servicio de infrarrojo para conectarse entre sí. ¿Es cierto esto del nuevo **Mini** o es un chisme más del entrometido Internet? ¡Muchas gracias por su atención y continúen con esa magnífica revista!

Juan Sebastián Terán Obando.
Colombia

Los chismes están a la orden del día en Internet, pero algunos de ellos, por absurdos que parezcan, pueden convertirse en realidad. En el caso específico que mencionas, no hemos tenido información sobre un **Kingdom Hearts** para el NDS y por lo tanto dudo que haya algo serio tras dicha nota; asimismo, en lo referente a la versión Mini de **Pokémon**, Nintendo no ha dicho nada oficial, por lo que también queda en un rumor sin fundamento real. De cualquier forma, nos mantendremos al pendiente de ambas compañías para darle solución a tu duda. Si nos enteramos de algo, lo publicaremos a la brevedad en las páginas de la revista o lo comentaremos en algún otro de nuestros medios de información como el blog, página web, foros o podcast.

Hola, amigos de Club Nintendo. Saltándome los cumplidos, quiero decirles que estoy un poco decepcionado de ustedes y de Nintendo, ya que en una de sus revistas dijeron que el Nintendo DS no suplantaría al Game Boy Advance, pero las compañías ya no sacan muchos juegos para GBA, todo es ahora para NDS. Porque hay personas como yo que hemos estado ahorrando tres años para poder comprarnos el GBA SP y ¡oh, sorpresa!, salió el NDS y ahora ya no vemos muchos juegos para Game Boy Advance, así que espero que en Nintendo piensen en nosotros (porque yo creo que somos muchos los que estamos en esta situación) y traten de acordarse del GBA. Se despide su lector Nº -1 (mientras menos sea, mejor) desde Bolivia.

José Manuel Torrico
La Paz, Bolivia

Así es, mi estimado Pepe. Nosotros también mencionamos que el Game Boy Advance no desaparecería aunque el Nintendo DS haya salido, pero nos referíamos a que la producción de títulos para el GBA no pararía de inmediato, sino que se iría deteniendo paulatinamente como ha ocurrido en ocasiones anteriores. Esto es algo ordinario en la tecnología; por ejemplo, el que salgan películas para Blu-Ray o HD-DVD, no significa que las compañías se olviden del actual formato DVD; este proceso en los videojuegos generalmente llega a un cierre (donde ya no se publican más ediciones para el formato de salida) después de un año, pero en el caso del GBA, ya pasaron dos años y, aunque pocos, todavía siguen saliendo juegos para esta gran consola portátil; prueba de ello son las nuevas aventuras de **Pokémon**, **Naruto** o **Lego Star Wars II**. Así que no creas que tu inversión se fue a la basura, al contrario, el Game Boy Advance tiene una enorme librería que podrás disfrutar durante un largo rato.

Mario, tú que has estado presente durante todos estos años en la mejor revista de videojuegos (Club Nintendo), eres el indicado para aclararme una duda que he tenido desde hace tiempo. Noté que algunos ejemplares de Club Nintendo (en específico los de Sudamérica) que corresponden a los primeros años tienen la portada diferente e incluso varían ligeramente en el contenido; ¿podrías decirme si hacen dos versiones, una para México y otra para el resto de los países?

Adrián González
Colombia

Tienes toda la razón, Adrián. Hace años (ah, cómo pasa el tiempo), la edición para Sudamérica tenía algunos detalles diferentes en la portada con respecto a la de México; incluso se llegaron a hacer portadas distintas y con variantes en el contenido, ya que esa edición contaba sólo con 64 páginas; pero las recientes ediciones ya son totalmente iguales, sin importar el país en donde se publiquen.



Diciembre 1994

Enero 1995

Aquí te muestro algunos de los ejemplares que tenían variaciones entre la edición de México y la continental; ¿cuál es tu favorita?

(En todos los casos, la edición de Sudamérica se encuentra del lado derecho).



Marzo 1995

Enero 1996



Mayo 1998



¡Hola! ¡Qué tal, **Dr. Mario**! ¿Cómo estás? Bueno, primero que nada, yo me considero una de las fans de las sagas de **Zelda** y **Resident Evil**, y creo que hasta la fecha -para mí- son las mejores. Sé que hay más sagas y muy buenas, pero éstas sin duda son las mejores. Uno de los principales títulos que he jugado pertenece a la saga de **Resident Evil** (es la última parte), que es un juegazo, no sólo por los gráficos o la historia, sino incluso porque realmente puedo decir que sientes la adrenalina y la emoción conforme vas avanzando. La verdad es que Shinji creó una joya y estoy superfeliz de que existan títulos como éste. Quería preguntarles si me pudieran informar más sobre qué juegos van a salir de **Resident Evil Series** para Nintendo Wii. También quiero saber en qué tiendas de E.U.A. puedo encontrar los artículos de **Resident Evil** porque me muero por comprarlos. Quisiera saber si Shinji está planeando sacar un **Resident** para Nintendo Wii, porque a los fans de la serie nos encantaría saber más al respecto.

Paola Isabel Bazuasalas
Vía correo electrónico

Se nota que te gustan los títulos de calidad; ambas sagas son de las más importantes para sus respectivas compañías, y sin duda son de las que más expectativa han causado alrededor de los años, junto con otras como **Metroid**, **Mario**, **Final Fantasy** y otras tantas más. En el pasado evento de Nintendo, en NY, se mostró un pequeño segmento de video de **Resident Evil** para Wii; luce con la ambientación que vimos en la edición de GameCube del primer título y al parecer te conducirá nuevamente a los lúgubres rincones de una mansión, siendo **Jill** la encargada de patearle el trasero a los zombis (que regresan después de su ausencia en **RE4**). Por último, los artículos de **Resident** los puedes encontrar en varias tiendas especializadas en videojuegos de EU, pero para que no haya falla, checa la página www.capcom.com donde encontrarás lo que buscas; también puedes intentar en www.e-capcom.com

¡Hola a todos! Escribo porque tengo unas preguntas que me gustaría me respondieran.

1.- ¿No creen que es mala idea por parte de Nintendo sacar buenos juegos de GCN y el Wii al mismo tiempo? Es decir, mucha gente no puede conseguir todos de una vez y sólo comprará uno de los varios juegos.

2.- ¿El progreso en nuestros juegos del Wii se podrá guardar en las memory cards del GCN o sólo se podrá en las tarjetas SD y en la memoria flash del mismo Wii?

3.- Los juegos que descarguemos en el Wii, ¿dónde se guardarán, en un CD o en una tarjeta SD?

Tavo Alvizo Puente
Vía correo electrónico

Es una duda muy común, pero te pongo un ejemplo... ¿qué pasaría si tú no tienes un Wii y quieres jugar **Twilight Princess**, suponiendo que sólo se lanzara para la consola de siguiente generación? Seguramente te enfadarías y tendrías que esperar hasta comprarte la nueva consola para jugar dicho título. Y si tienes ambos sistemas, podrás elegir de entre la que más te agrade, por lo que creo que es una buena opción que exista una versión para GCN y otra para Wii. Otros claros ejemplos de este hecho son **Open Season**, **Splinter Cell: Double Agent**, **Cars** y otros más, donde la gran ventaja del Wii ante el GameCube es la innovadora forma de utilizar el control remoto.
Cada formato de juego tendrá su propio medio de almacenamiento de datos: el GCN seguirá usando sus tradicionales tarjetas, mientras que el Wii sólo hará uso de su memoria interna o de la expansión por medio de tarjetas SD (Secure Digital), así que no vendas o regales tus tarjetas del Cubo, pues es un hecho que las necesitarás. Las descargas para la Consola Virtual serán hechas directamente a través del Wii, por lo que se almacenarán en la memoria flash.

En el Especial de **Resident Evil** publicamos algunas prendas y accesorios de la saga de zombis, justo para que te sientas todo un miembro de los S.T.A.R.S. ¡Checa la página japonesa, con un poco de suerte hallarás lo que buscas!

PREGUNTA DEL MES

Los comienzos de Nintendo

¡Qué tal, Dr. **Mario**! Vengo de nuevo a una consulta, esta vez para preguntarte algo que me pareció raro, ya que navegando por Internet encontré un aparato llamado Color TV Game de Nintendo, que fue lanzado en 1977. ¿Fue este aparato una realidad, o simplemente es la invención de algún tipo que no tenía nada que hacer? Sin más por ahora, me despido enviándole un gran saludo al *staff*.

Hapolo Gutiérrez Loera
Vía correo electrónico

Vaya que no estás alucinando con este artefacto antiguo que salió hace casi 30 años (quizá y alguno de tus padres sí lo conoció). En ese entonces (1977) Nintendo iniciaba sus primeros pasos para convertirse en la gran empresa que hoy conocemos. El Color TV Game (incluía seis diferentes versiones de **Light Tennis**) era un pequeño aparato de aspecto rectangular que contaba con dos perillas para que cada jugador controlara su paleta de **Tennis** o **Pong**, como gustes llamarle y, obviamente, se conectaba a un televisor. Un año después, se aventuraron en lanzar la actualización con 15 versiones de **Light Tennis**... ¡guau, era tan emocionante como los portátiles "imitación de **Tetris**" que venden en las calles, con muchos juegos, pero todos iguales! Lo mejor fue que se les prendió el foco y pusieron controles separados para mayor comodidad. Más tarde apareció el Color TV Game Racing (carreras) y el Color TV Game Block Kazushi (tipo **Breakout**).

Nintendo es una compañía multifacética y con este pequeño dispositivo deja ver que desde hace años su camino iba enfocado a los videojuegos.








¡Hola, **Dr. Mario**! Esta es como la décima vez que te escribo y quizá, como las anteriores, no la llegues a leer ni mucho menos publicar; esta ocasión sólo quiero dar mi opinión sobre Nintendo, ya que es una compañía a la que siempre he seguido desde el NES, sólo que ahora ya no pienso hacerlo más. ¿La razón? Porque ya muchas licencias prefieren sacar sus mejores juegos para las otras consolas, tales como Capcom con **Resident Evil 5,** o como lo fue Square con **Final Fantasy VII, VIII, IX, X, X2, XI, XII,** y a Nintendo sólo le dan un **Final Fantasy: Crystal Chronicles,** que lo único que tiene de **Final Fantasy** es el nombre; o como Bandai, con **Saint Seiya**.

Aparte, en Internet vi unos videos de **Mario Galaxy** y la verdad no me pareció muy bueno; de hecho pienso que ya perdió su esencia eso de andar por el espacio recolectando unas monedas por todas partes, y la verdad **Mario Sunshine** fue un muy mal juego... eso de usar una bomba de agua hizo un cambio negativo; y ahora he estado leyendo en Internet que el **Zelda Twilight Princess** es el último **Zelda** que conserva su esencia, según dijo Miyamoto, y no quisiera ver después un "**Zelda Sunshine**". Bueno, este escrito no es para criticar a Nintendo, al contrario, éste debería hacer algo para que los buenos juegos de otras licencias salgan para su próxima consola ya que no quisiera ver algún día a Nintendo como una licencia más, produciendo juegos para X-box y Playstation, como lo hizo Sega.

Por mi parte yo nada más esperaré a comprarme **Zelda: Twilight Princess** y creo que será el último juego que vaya a jugar de Nintendo. Por otra parte, también quisiera externar un comentario acerca de la serie de **Mega Man** y esas versiones de **Battle Network; Capcom** sólo hizo ver a esta famosa franquicia como un personaje más ya que lo explotaron demasiado; a mi parecer, los mejores títulos de la saga de **Mega Man** fueron los que salieron en el NES y SNES. ¿O ustedes qué opinan?

Omar Torres Guevara
Vía correo electrónico

Siempre leemos todos los correos y tratamos de responder los más posibles a través de las dudas recurrentes que nos mandan los lectores. Nintendo es una gran compañía que nos ha traído bastantes momentos de diversión; sin embargo, en ocasiones las licencias como Capcom o Square-Enix tienen exclusivas para otras consolas, así como también ocurre hacia Nintendo, y tienes mucha razón: nos hemos perdido de grandes juegos como los que mencionas, pero en esta nueva generación (que está iniciando), la mayoría de las grandes compañías se están enfocando a crear títulos de calidad para el Wii; lo han dicho abiertamente Ubisoft, Electronic Arts, Atari o Atlus, por mencionar algunas, y estoy seguro que pronto veremos títulos que las demás consolas envidiarán, como **Red Steel, Trauma Center, Elebits** y muchos otros que no simplemente se ven bien, sino que incluso ofrecen un estilo de juego único que te hará disfrutar solo o con tus cuates; además de las múltiples aplicaciones que incluye la consola, como Wii Message Board, WiiConnect 24, Wii Channels y la Consola Virtual, esta última con el apoyo de más de veinte licenciatarios que en conjunto formarán una librería de juegos clásicos que podrás disfrutar en una misma plataforma.

Nintendo no se limita a **The Legend of Zelda** o **Super Mario;** éstas son excelentes series, pero el apoyo de las licencias –que se ha manifestado notablemente- será el empujón que quizá no tuvieron el Nintendo 64 o el GameCube. De hecho, Larry Probst (CEO de EA) comentó que el Wii será la consola de Nintendo más apoyada desde el tiempo del SNES, ya que se convertirá en el centro de atracción para fans de corazón, así como de jugadores casuales que se divertirán de igual forma gracias a la practicidad del estilo de juego, esto sin mencionar que es la consola casera más económica del momento.

Por último, las franquicias de Nintendo van mejorando con el tiempo y estoy seguro de que las próximas ediciones serán todo un agasajo. Nosotros tuvimos la oportunidad de jugar **Super Mario Galaxy** y está genial; no te vayas con la finta momentánea que juzga antes de probar por sí misma, ya que incluso **Super Mario 64** tuvo en sus inicios una crítica escéptica debido al cambio de 2D a 3D, pero cuando la gente lo jugó, se dio cuenta de que era un título de 10, así que vaticino que ocurrirá lo mismo con **Super Mario Galaxy**. La franquicia de **Mega Man Battle Network** sí es un ejemplo del abuso de una licencia, pero por fortuna Capcom ha lanzado nuevos títulos de **Mega Man (ZX)** que retoman el estilo clásico y dejan a un lado las batallas con chips que ya se han vuelto repetitivas. Dale una oportunidad más a Nintendo: el Wii será un hitazo increíble del que se desprenderán juegos sorprendentes.



Mario Galaxy es una de las promesas para Wii, un título que cambia el estilo de juego del plomero y lo vuelve aún más dinámico y entretenido.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Jan Franco; Coquimbo, Chile.
Enrique Hernández; Puebla, Puebla.
Eduardo Contreras; Monterrey, NL.
Esteban Cancino; Curicó, Chile.
J. Guadalupe Cervantes; Reynosa, Tamaulipas.
Christian Estrada; Santiago Papasquiaro, Dgo.
Alonso Segura; Culiacán, Sinaloa.
Irving Guerrero; Matamoros, Tamaulipas.
Almudena Manzanilla, Mérida, Yucatán.



El rombo de la portada
El mes pasado estuvimos con el rombo bien puesto.

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.





Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

IMÁGENES Y TIPS

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC
CN FOTO C1

Number
31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$15.00 IVA incluido




C1


C2


C3


C4


C5


B13


B8


C106


C107


C108


C109


C110


C111


C112

PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111



$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC
CN NIN

al Number
61111

Recibes ABC
Bionicle. 8MR472 es la clave que abre...

$6.75 IVA incluido por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Bloody Roar: Primal Fury (GCN), Mega Man Anniversary Collection (GCN), Godzilla: Destroy All Monsters Melee (GCN), Lego Star Wars (GCN), Rainbow Six: Lockdown (GCN), Custom Robo (GCN), Need for Speed Underground (NGS), Atlantis: The Lost Empire (GBA), Barbie as the Princess and the Pauper (GBA), Bionicle: Tales of the Tohunga (GBA), Spirits & Spells (GBA).



Vale la pena cada día de espera

Siempre "duelen" los retrasos en los títulos, y más cuando se trata de series de renombre como lo es la de **Metroid**; esto te lo comentamos porque como ya debes saber, **Metroid Prime 3: Corruption** para Wii fue retrasado. En un principio estaba destinado a ser uno de los juegos que acompañarían a la consola en su lanzamiento, pero poco a poco los rumores acerca de un posible cambio de fecha fueron más constantes, hasta que se convirtieron en una realidad. Ahora bien, esto no es nada nuevo por parte de Nintendo, lo ha hecho en incontables ocasiones, pero también es cierto que esto no lo realiza sólo "porque sí": siempre que sucede esta situación, es para mejorar algún aspecto en particular y ofrecernos algo mejor; en el caso de **Metroid Prime 3: Corruption**, dicha mejora viene en relación con el control, el cual se ha rediseñado prácticamente, lo que permitirá que ejecutemos giros más bruscos y sean captados perfectamente por el sensor del sistema. El objetivo de Retro Studios es no sólo brindar una gran interfaz, sino incluso desarrollar el mejor control que jamás haya tenido un juego en primera persona, y la verdad, no tenemos la más mínima duda de que lo lograrán. Sabemos que, como nosotros, muchos de ustedes contaban los días para tenerlo en sus hogares, pero como pasó con **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, este retraso sólo nos dará un producto de mayor calidad.

METROID PRIME 3 CORRUPTION

Cualquier nueva información que se dé a conocer se las comunicaremos oportunamente en esta misma sección, así que a estar atentos.

Las fantasías no tienen límite

Este mes ha sido, sin duda, uno de los más esperados para los fanáticos de los juegos RPG, porque al fin se pone a la venta en nuestro continente un *remake* de **Final Fantasy III** para Nintendo DS (del cual podrás saber todo lo que contiene en un artículo dentro de este mismo número), y por si fuera poco, en pocos meses estarán disponibles las versiones de **Final Fantasy V** y **Final Fantasy VI** para Game Boy Advance. Pero al parecer esto no es suficiente para la gente de Square-Enix, ya que después de muchos rumores han confirmado que se encuentran trabajando en otro título de esta extraordinaria saga para Nintendo DS. ¿Qué es lo interesante de todo esto?, pues que no se trata de una adaptación o de algún remake, no, sino que es un título único en exclusiva para el portátil más novedoso del mercado. El nombre del juego es **Final Fantasy XII Revenant Wings**, y se desprende directamente del **FF XII** original que apareciera para una consola de 128 bits; la historia que viviremos aquí inicia después de los hechos del mencionado juego, y los protagonistas son **Vaan** y **Penelo**; del *gameplay* no sabemos nada aún, pero es un hecho que seguirá la línea de sus antecesores, es decir, el sistema de batalla por turnos, pero optimizado con la pantalla táctil. Entre lo más impresionante hasta el momento están los gráficos: en verdad que con ver la introducción quedas con la boca abierta, ya que se trata de un FMV de una gran calidad.





Sólo nos resta esperar a que se anuncie la fecha de salida de este título para nuestro mercado, ya que para Japón estará disponible en diciembre.

Un nuevo desafío aparece



Si tuviéramos que nombrar un fenómeno del anime actualmente, no lo pensaríamos mucho y diríamos que **Naruto** es la animación de moda en este momento; hay otras excelentes como **Bleach** o **One Piece**, pero la serie de los Hokages, como ya lo hemos mencionado en otras ocasiones, es única. Ya todos sabemos de las decenas de juegos que han aparecido para consolas de Nintendo, pero los que se programaban para portátiles, casi siempre pertenecían a los géneros de RPG y aventura, lo cual no es para nada malo; de hecho son extraordinarios, pero como que los fans deseaban ver más acción dentro de los combates, tal cual pasa en los capítulos de la serie, y pues bien, parece que de esto se dieron cuenta los programadores de Tomy, ya que ahora se encuentran trabajando en un juego titulado **Naruto Shinobi Retsuden**, el cual será de peleas. Para lograr transmitir lo mismo que la animación, se han esforzado bastante, y muestra clara es que todo el título está en 3D; de hecho, resulta sumamente parecido a las versiones que han aparecido para Nintendo GameCube; se ha comentado que el *gameplay* también será similar y no tendremos que complicarnos la vida para los movimientos. Lo que aún no se ha dicho es el número de personajes que incluirá o si tendrá alguna utilidad la pantalla táctil, lo que creemos que debe ser un hecho, aunque todo puede pasar.

No hay una fecha oficial para ningún territorio, pero tomando en cuenta que Tomy ha podido corroborar el éxito no sólo de la animación sino también de sus juegos, la posibilidad de que podamos disfrutarlo es muy grande.

La historia del terror

Mucho se ha dicho sobre si **Resident Evil 5** llegará o no a la nueva consola de Nintendo, pero su situación en este momento está más que complicada; con decirles que no se sabe ni para qué sistema saldrá; en fin, por lo pronto les podemos comentar que Capcom ya ha anunciado que esta franquicia llegará al Wii mediante el título **Resident Evil: Umbrella Chronicles** de manera exclusiva. La historia que se planteará en esta aventura va a estar basada en los capítulos anteriores de la saga, desde **Resident Evil** hasta **Resident Evil 4**, sólo que descubriremos cosas nuevas, partes que por varias razones no conocíamos. Lo anterior también significa que no habrá un personaje único, y en cada escena tendremos a uno distinto, que lógicamente serán los protagonistas de cada versión, o sea, que para descubrir los misterios que guarda Umbrella, deberemos guiar a **Jill Valentine** y **Leon S. Kennedy**, entre otros; pero para los que les gustan las novedades, se espera que haya personajes ocultos. En cuanto al *gameplay*, se comenta que nos desplazaremos con el *Stick* del Nunchuck, y que con el Wiimote accionaremos las armas que tengamos en nuestro poder. Muchos creen que no será más que una actualización de los **Gun Survivor**, pero según se ve, irá mucho más lejos que eso.

Este juego es uno de los que más expectativas están causando; esperemos que en su salida (la cual no ha sido confirmada) pueda superarlas.

Aniversario Mitos y Leyendas

Ya pasaron más de cuatro años desde que los jugadores mexicanos tuvieron la oportunidad de conocer el juego de cartas de estrategia Mitos y Leyendas. Muchos de los que iniciaron con este juego se sienten fascinados de formar parte de la comunidad de Mitos y Leyendas. otros tantos apenas comienzan a conocerlo, pero hay una constante dentro de todo esto: "Una vez que juegas Mitos y Leyendas éste se vuelve parte de tu vida".

Año con año Mitos y Leyendas se ha ido renovando, con nuevas y mejores estrategias, extraordinarias cartas, y lo mejor de todo, nuevas y sorprendentes ediciones.

Hasta el momento en México han existido más de 10 ediciones de MyL, desde "Espíritu de Dragón", pasando por "Guerrero Jaguar", y ahora la nueva edición "Bestiario".

Y después de todo esto, llegó otro aniversario de Mitos y Leyendas, con una comunidad de jugadores muy amplia y un juego totalmente consolidado.

Si quieres mas información entra a la página oficial de Mitos www.myl.com.mx

¡Gánate un Kit de Mitos y Leyendas! El paquete contiene: 1 gorra, 1 playera, 1 pluma, 1 pin, 2 sobres Bestiario

Contesta la siguiente pregunta:

¿De que trata la nueva edición de Mitos y Leyendas, "Bestiario"?

Bases: Manda un correo electrónico a mitosyleyendas@clubnintendomx.com con el título "promoción Mitos y Leyendas". Los primeros 20 que respondan correctamente se ganarán el Kit de Mitos y Leyendas. Se aceptarán correos del día 03 al 23 de noviembre del 2006 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), de lo contrario tu participacion no sera válida. Nosotros nos comunicaremos vía telefonica con los ganadores el día 29 de noviembre del 2006 y sus nombres seran publicados en la página de Internet www.clubnintendomx.com. La promoción sólo aplica para el DF y Área Metropolitana. Si eres uno de los ganadores, nosotros nos comunicaremos contigo para darle la fecha y horario para la entrega de tu premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Alvaro Obregón. Debes traer tu identificación oficial con copia y tu revista de edicion de noviembre (ZELDA) para reclamar tu premio.

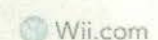
Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2006. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Log@in

Por Toño Rodríguez

Este es el mes del lanzamiento del Wii, así que en esta edición vas a encontrar muchos artículos dedicados a esta nueva consola de Nintendo. Por cierto, el Lognin no es la excepción. Aquí te doy una recomendación para que conozcas el concepto que envuelve al Wii: una página en Internet en tu idioma, encuéntrala en wii.com

En este *site* podemos ver varios videos que nos muestran las funciones de las diferentes aplicaciones de "Wii Channels". Este menú está incluido en la consola y podrás, entre otras cosas, ver fotografías, videos, noticias, estados del tiempo y mucho más. Recuerda que la consola podrá estar conectada a Internet las 24 horas del día; esto te servirá de mucho ya que el sistema se actualizará solo.







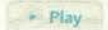














Nintendo está ofreciendo algunos de sus sitios en Internet en diferentes idiomas.





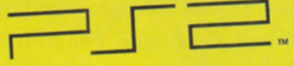
EN GAME RUSH Y 

AL TRAERNOS TUS VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS USADAS ABONAMOS DINERO EN TU CUENTA PARA QUE COMPRES LO QUE QUIERAS EN LA TIENDA.

PUEDES INTERCAMBIAR EN GAME RUSH Y BLOCKBUSTER TODO TIPO DE VIDEOJUEGOS ORIGINALES EN FORMATO NTSC (FORMATO PARA AMÉRICA) DE LAS SIGUIENTES PLATAFORMAS:









NINTENDO DS


GAME BOY ADVANCE

EN LAS TIENDAS GAME RUSH ACEPTAMOS LAS CONSOLAS RETRO* COMO LO SON NES, SNES, NINTENDO64, ATARI 2600 E INTELLIVISION CON SUS RESPECTIVOS JUEGOS. LOS ENCONTRARÁS A UN EXCELENTE PRECIO Y ES UN PRODUCTO 100% GARANTIZADO POR GAME RUSH

CON EL DINERO ABONADO A TU CUENTA, PUEDES COMPRAR O RENTAR LO QUE DESEES, AHORRARÁS MUCHO DINERO Y PODRÁS LLEVARTE LOS ESTRENOS A UN GRAN PRECIO.



* Sólo en las tiendas Game Rush participantes.

ESTE MES
RENTA O COMPRA



BUSCA TU TIENDA MAS CERCANA EN WWW.GAMERUSH.COM.MX



El mundo es una ilusión, y tú eres uno de los elegidos para descubrir los secretos que guarda. Toma tu espada y afronta tu destino

La saga de **Mana** siempre nos ha presentado historias de gran calidad, pero por alguna extraña razón, últimamente había estado un poco descuidada, pero por fortuna, este año será el de su resurgimiento y qué mejor que lo haga en el Nintendo DS, ¿no crees? Nos dimos cuenta de que la evolución que sufrió ha sido profunda, siendo uno de los aspectos más importantes el gameplay, donde obviamente tiene que ver bastante la interfaz del sistema. Square Enix ha trabajado muy duro para que esta serie se coloque de nuevo en los primeros lugares de popularidad, y no dudamos que así sea.

Antes que nada, hay que destacar la gran importancia que Square Enix le dio a este proyecto, donde comprendieron perfectamente lo que significa esta serie para el género de los RPG, y como tal, trabajaron en cada detalle para que nosotros, los jugadores, pudiéramos disfrutar de una aventura excepcional, llena de fantasía. Tal vez muchos no conozcan esta serie, pero debemos decirles que es una de esas sagas que se vuelven clásicas desde el primer momento en que salen a la venta; por eso te quisimos comentar esto antes de comenzar el análisis, para que tuvieras una idea del peso de esta franquicia.





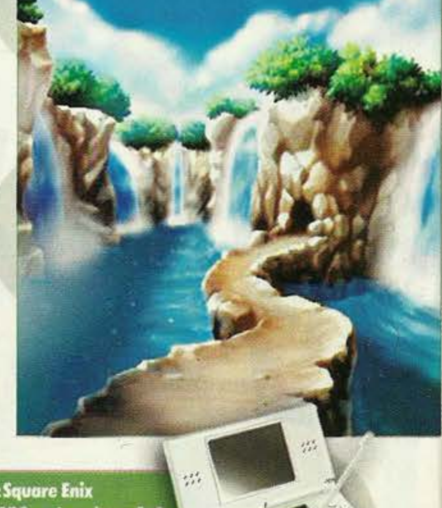
Como si fueran uno mismo

La manera en que se juega este **Children of Mana** nos recuerda mucho a lo que fue **The Legend of Zelda: Four Swords** para Cubo, ya que aunque tengas a tres personajes al mismo tiempo, en realidad sólo vas a controlar a uno durante todo el juego. Por eso debes pensar muy bien a cuál de los tres elegirás para representarlo en la aventura. Hace tiempo se manejó la posibilidad de que pudieras controlar al personaje que desearas en cualquier momento, pero al final se decidió que era lo mejor para simplificar el título. Lo anterior, siendo honestos, sentimos que sí le resta algunos puntos, pero no quiere decir que vas a estar solo para terminarlo; a los héroes restantes los controlará el CPU.



La amistad es lo más valioso

En este título la historia gira en torno a tres niños de una región conocida como Illusia; ninguno se conoce; sin embargo, deberán trabajar juntos para salir adelante de una de las pruebas más difíciles de su vida, la cual es... bueno, mejor descúbranlo ustedes, no les queremos arruinar la sorpresa. Lo interesante de esto es que cada uno de los tres personajes principales, que por cierto se llaman **Frick, Tumble** y **Pop**, tiene personalidades e ideales distintos, lo que le pone un gran sabor al desarrollo de la aventura. Lo anterior es realmente algo muy bueno, porque si eres seguidor de la serie, sabrás que, aunque excelentes, no variaban mucho entre sí.



• Compañía: **Square Enix.** • Desarrollador: **Square Enix**
• Clasificación: **Teen.** • Categoría: **Acción-RPG.** • Jugadores: **1-4.**

¡Termina con todos!

El juego se divide en calabozos; en cada uno vas a encontrar diferentes peligros. Al principio los monstruos serán muy sencillos de eliminar, pero conforme avances, las cosas se irán complicando. Como suele suceder en todo buen RPG, por cada batalla que ganes obtendrás puntos de experiencia, los cuales, además de hacerte más fuerte o veloz, te van a dar la oportunidad de realizar hechizos mágicos para tus ataques. Obviamente, estos conjuros causan más daño que cualquier otro ataque, pero por lo mismo, están limitados, así que tienes que pensar muy bien en qué momentos los vas a usar.

Invita a tus amigos

La historia es muy larga y te va a tener ocupado por un buen rato, pero si eres de los que siempre quieren más, se ha incorporado una modalidad para que puedas jugar con tus amigos vía red local, en la que van a tener que competir entre sí para ver quién logra más puntos en algún calabozo; lo que más resalta de esta opción es que el uso del *Stylus* lo han incrementado bastante, y no sólo para que resuelvas alguno que otro puzzle, sino también para las batallas, lo cual lo vuelve muy emocionante, debido a que la respuesta de los personajes a nuestros movimientos es instantánea.

Busca tu esencia

El revivir una saga como ésta no siempre trae los resultados esperados, pero por fortuna, Children of Mana es la excepción a la regla, ya que tiene de todo para convertirse en uno de los mejores juegos de Acción RPG para el Nintendo DS; quizá su único problema es que sale en una fecha muy similar a la de **Final Fantasy III**, pero aun con todo lo que esto significa, créenos que cuenta con argumentos suficientes para destacar y competir. Por lo pronto, para este fin de año en el que no sabes qué juegos vas a pedir o comprar, **Children of Mana** es una opción que no te va a defraudar.





Un gran logro

El juego está hecho en 2D, pero eso no implica que el apartado gráfico tenga que ser malo, al contrario, es un aspecto que sobresale bastante, debido a que cada uno de los ambientes que exploraremos, tales como bosques, cuevas o templos, están extraordinariamente recreados. Las magias son otro punto aparte, su brillo y colorido es digno de aplausos, y en varios instantes te dejarán con el ojo cuadrado. De la música, encontramos temas muy acordes con el género, de una gran belleza, y la verdad no podía ser de otra forma, ya que personalidades como Kenji Ito se encuentran detrás de este apartado; es, en pocas palabras, un título que desborda calidad en todo aspecto técnico.

RANKING

1 — 10



Crow: 8.0

La saga de Mana inició en los 16 bits y después de tantos años sigue cosechando buenos frutos. Ahora en el DS, Children of Mana nos presenta una aventura que reúne a varios de los personajes clave de la historia; además, permite la interacción de hasta cuatro jugadores simultáneos en este épico RPG. La ambientación gráfica se ve bastante bien, conservando el estilo de los anteriores y aportando vistosos efectos especiales para aprovechar el hardware del DS.



Master: 8.0

Realmente me gustó mucho este juego, principalmente porque no es un RPG puro, lo que origina que la acción en pantalla sea más intensa. Y es que, a decir verdad, nunca me ha gustado mucho el hecho de ser un espectador más en las batallas, como pasa en la mayoría de los juegos del género. La historia está bien elaborada, siendo lo mejor que se trate de una propuesta nueva, y no sólo revivir un árbol como solía pasar antes; además, el hecho de tener tres personajes diferentes para terminarlo aumenta el replay value.



Panteón: 8.5

Cuando hablamos del género de los RPG, siempre vienen a nuestra mente títulos como Final Fantasy y Chrono Trigger, pero hay otras series en donde la aventura y la magia también brillan, como es el caso de la serie de Mana. Si buscas una historia sólida, con coloridos personajes y un buen gameplay, no dudes en jugar esta gran opción para tu NDS; no te arrepentirás. Lo mejor de todo es que puedes jugarlo con tus amigos para incrementar el sentimiento de vivir esta enigmática experiencia.



#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

Tonos

¿quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

DA DA DA! DA DA DA / MOLOTOV................clave: DADA **Hit**

AIN'T NO OTHER MAN / Christina Aguilera	MAN
FRÁGIL / Allison	FRAGIL
TBC / Ragazzi	TBC
El bar provoca / María Daniela y su sonido láser / Emilio Acevedo Pomar / MaríaDaniela Azpiaz.u	PROVOCA

Lo más descargado

Rudebox / Robbie Williams	BOX
Sexy back / Justin Timberlake	SEXY25
Ahora que no estás / Osé	AHORA5
Alguien va a hacerte llorar / Intocable	LLORAR1
Da ya think I'm sexy? / Paris Hilton	SEXY5
Funky town / Lipps Inc.	FUNKY
Invéntame / Relikia	INVENTAME
Stop olvídate / Tiziano Ferro	STOP
Horny as Dando / Mousse T Vs. The Dandy Warhols	HORNY
Me cuesta tanto olvidarte / Mecano	TANTO3

Tonos que provocan

Infierno / Alma	INFIERNO
Más / Diego	MAS
Kirkinazo / Plastilina Mosh	NAZO
Stop! Olvídate / Tiziano Ferro	STOP
Y aquí estoy / Fey	ESTOY2
El profe / Miranda	ELPROFE
Sin despertar / Kudai	SIN
Honkey Tonk / Trace Adkins	TONK
Coolo / Pitbull	COOLO
Alma de B.Boy / EL Gran Silencio	ELGRAN

Reggaeton y más...

Rompe / Daddy Yankee	ROMPE
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASOPASO
Dile / Don Omar	DILE
Raggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Ricky Martin / I don't care	RICKY

Lo más "in"

Hips don't lie / Shakira	HIPS
If I were you / Hoobastank	YOU2
From Paris to Berlin / Inferno	PARIS
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Qué hago yo / Ha-Ash	QUEHAGO
Responde / Diego	RESPONDE
Dime ven / Motel	DIMEVEN
Tu manera / Eduardo Cruz	TUMANERA
Para que vuelva contigo / Grupo Pesado	VUELVA
¿A dónde estabas? / Intocable	ESTABAS

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO DIGITAL
Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI DADA NOKIA

MONOFÓNICO GSM
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO DADA NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI DADA
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO

PRECIO POR TONO: $15 con IVA incluido*.

Juegos

¡Aprende a bailar como los famosos!

INSTRUCCIONES:
envía cn juego + "clave" al 31111
ejemplo: cn juego baila

nuevo

BAILA

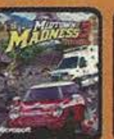

CRUCI


LINEAS


HAPPY


FUNO


BURBUJAS


MM3


BLOQUES


SUDOKU


SOLITARIO


VIKINGO


AIR


AIR2


AIR3


DRAGON

DOKI

PRECIO POR JUEGO: $30 con IVA incluido. (en 2 mensajes de $15 cada uno)*.
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Sonidos reales

Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS



Los personajes de Omar Chaparro en tu celular

	CLAVE
Doña Cleta	CLETA
Yahairo	YAJAIRO
Oscarin	OSCARIN
Pamela Juanjo	PAMELA
Winni de Kid	WINI

envía CN REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL CLETA

Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGRAT
CortalWombat	WOMBAT
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
SecretLevel	LEVEL
Startyourengines	START1
TryAgain	TRY
Winner	WINNE

SOLO CELULARES COMPATIBLES CON WAP CONFIGURADO.
PRECIO POR SONIDO REAL: $15 con IVA incluido*.

Fotos Hollywood



envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ALBA1

Diversión


PIROPOS
envía CN PIROPO al 21111


CLUB AMERICA
envía CN AMERICA al 21111

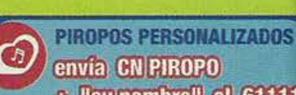

DATOS DE CINE
envía CN CINE al 21111


BROMAS
envía CN BROMA al 21111


CHISTES
envía CN CHISTE al 21111


HECHIZOS
envía CN HECHIZO al 21111

PRECIO POR SUSCRIPCIÓN MENSUAL: $60 con IVA incluido*.



PIROPOS PERSONALIZADOS
envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111

PRECIO POR MENSAJE: $8 con IVA incluido*.

CHISTES
envía CN CHISTE al 41111


ADIVINANZAS CHISTOSAS
envía CN ADIVINA al 41111


MASCOTA
envía CN MASCOTA al 41111




BOLA MÁGICA
envía CN BOLA + "tu pregunta" al 41111

PRECIO POR MENSAJE: $3.50 con IVA incluido*.



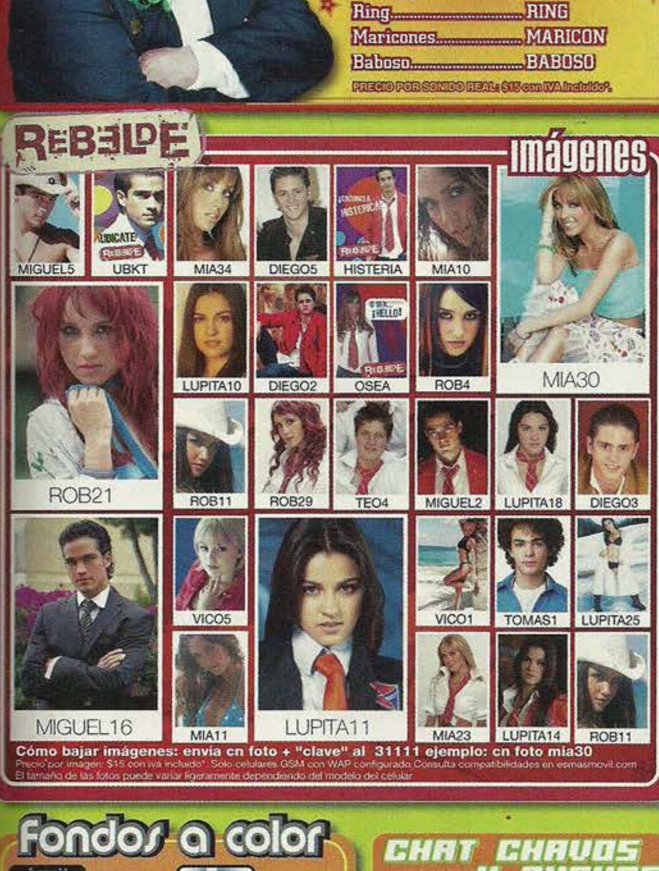


















MULTIPLICATE — MULTI · TOPC AQUÍ — TOPC · MIRAS





envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO BTDAKI
Consulta compatibilidades en esmasmovil.com



Los chavos y chavas más buena onda están en nuestro chat y están esperando para ser tus amig@s. Te estarán contestando a la hora que quieras en el momento que quieras.

envía CN CHAVOS al 71111

envía CN CHAVAS al 71111

Chat 24 hrs. en vivo

world table soccer

WORLD TABLE SOCCER 2006

envía CN JUEGO FUTBOL2 al 31111

world soccer Manager

envía CN JUEGO FUTBOL al 31111

consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

Un servicio de



Harvest Moon DS

DESCUBRE QUE LAS RESPONSABILIDADES NO SIEMPRE TIENEN QUE SER ABURRIDAS; ¡EN UNA GRANJA TODO ES DIVERSIÓN!

Todos tenemos claro que uno de los mejores simuladores de vida que existen en el mercado es **Harvest Moon**, pero también sabemos que ya le hacía falta una "retocada" al concepto, que a pesar de ser sumamente divertido, ya no sorprendía a nadie; y es así como Natsume nos trae este nuevo **Harvest Moon** para Nintendo DS, en el que ha tomado cartas en el asunto y espera ofrecer algo más a los seguidores de esta serie, además de servir de antesala para la verdadera renovación que nos están preparando con **Rune Factory**. Pero bueno, ya nos estamos adelantando un poco, así que mejor comencemos analizando **Harvest Moon DS.**

Una vida tranquila

Si por ahí hay alguien que no sepa de qué trata **Harvest Moon**, pues que ya salga de su cueva, ¿no? ¡Ja, ja, ja! No, ya en serio, les podemos decir que es un simulador de la vida dentro de una granja, o sea, tomamos el papel de un granjero, y como tal, tenemos que realizar todas las tareas que se requieran para que nuestro patrimonio vaya poco a poco creciendo y mejorando. Sí, al inicio suena algo aburrido y hasta complejo, pero no es así, pues sucede totalmente lo opuesto, es muy entretenido y bastarán unos cuantos minutos para que te desempeñes como todo un experto en tus labores.





•Compañía: Natsume.
•Desarrollador: Natsume.
•Clasificación: Everyone.
•Categoría: Simulador-RPG
•Jugadores: 1

No vas a estar solo

Otro aspecto sumamente importante de tu granja son los animales; vamos a encontrar de todo tipo, como vacas, gallinas, caballos, ovejas, en fin, de todo un poco, y obviamente no se mantienen de aire; tu deber como buen granjero será procurarlos para que puedan serte útiles. Su alimentación es vital, así que dale a cada uno su comida especial... ¡no le vayas a dar maíz a un caballo!, pero, sobre todo, cuida que diario coman a una hora en específico, ya que esto te ayuda a formarles una disciplina y a que no estén hambrientos todo el tiempo. Ya por último la limpieza también es básica: nunca dejes que los lugares como establos o gallineros estén sucios, ya que se verá reflejado en la salud de tus animales.





Aprovecha tus recursos

Comienzas como un granjero novato, y tu granja está como nueva... lo cual es malo, ya que no ha producido nada en algún tiempo, por lo que tú tienes que remediar la situación. Por principio de cuentas, tienes que ir al campo, donde verás las parcelas, y será tu decisión qué debes sembrar en ellas; pero después de elegir, no olvides que no crecerán por arte de magia: todas las mañanas tienes que regar la tierra, recoger la basura, en fin, todo para que te sientas orgulloso de tu cultivo. Siempre recuerda tener variedad en lo que siembres, divide tu campo en zonas y disfruta de los resultados.



Tan fácil como tocar

Muy bien, ya sabes lo que tienes que hacer, pero aún queda una pregunta: ¿cómo debes hacerlo? Pues todas estas actividades se han diseñado para que las realices utilizando el *Stylus* del Nintendo DS; por ejemplo, cuando debas arar la tierra, basta con que toques el área deseada y listo: tendrás tus surcos para dejar las semillas. Otra actividad en la que también ayuda mucho la pantalla táctil es bañar a tus animales, ya que podrás enjabonarlos, enjuagarlos y cepillarlos de manera muy original... esperen... no es tan novedoso, es igual a como se hacía en Nintendogs, pero al menos le agrega variedad al asunto de la limpieza.



El cuidado de tus mascotas se verá reflejado en tus productos.

Un mundo afuera

Si estás dedicado a trabajar al 100%, tendrás una granja muy bonita, pero una vida social terrible, por lo que de vez en cuando deja la pala y el hacha en casa y sal al pueblo, donde encontrarás mucha diversión. Habrá lugares en los que puedas jugar, competir en ciertas cosas, y, desde luego, comprar víveres. Esto tómalo muy en cuenta, ya que es bueno romper la monotonía y darse lujos. Por si te lo estás preguntando, el dinero lo obtienes de vender lo que produzcas, por eso te decíamos lo de la variedad. Toda la gente que encuentres te puede ayudar a tener una mejor vida; no dejes de platicar con todos los que te halles a tu paso.



Hay personas muy extrañas, pero todas te pueden ayudar en algo.

Conocerás muchas personas, tendrás muchos amigos, pero por ahí habrá alguien especial que te esté esperando... así es, nos referimos a que puedes conocer a varias chicas y tener una novia dentro de la historia del juego; ahora bien, no decimos que puedes conocer a varias muchachas para que andes con todas, no, sino que de todas debes elegir a la que será el amor de tu vida, y para esto tienes que leer con mucha atención todo lo que te digan, porque en sus palabras se nota si son unas interesadas o si realmente quieren algo formal contigo; esto último sonó como muy "crudo", pero así pasa en el juego y en la vida real.

Nada como la vida al aire libre

A pesar de que tardó bastante en llegar a nuestro continente -algo así como más de un año-, les podemos asegurar que ha valido la pena, no importa cuántos **Harvest Moon** hayas podido probar antes, ya que aquí la manera en la que vas a ejecutar la mayoría de las acciones le da un toque único, en verdad; el Stylus no sólo permite una renovación del gameplay, sino que al mismo tiempo nos brinda mayor precisión para nuestras tareas. Esta serie ya es todo un clásico, te la recomendamos bastante; será un buen entrenamiento en lo que llega **Harvest Moon Heroes** para Wii.

Un día con algunas nubes

Donde sí se nota que les faltó trabajo fue en el apartado gráfico, y es que a pesar de que en muchas ocasiones veremos objetos en 3D, la mayoría del tiempo todo corre bajo un motor en 2D; de hecho, se nota que es el mismo que utilizaron en **Friends of Mineral Town**. No es que nos estemos quejando de la calidad mostrada, es decir, el estilo queda muy bien, pero sí creemos que pudo ser mejor, y una muestra clara de que se pueden lograr cosas sorprendentes con este sistema es **Final Fantasy III**, pero bueno, el excelente gameplay que están manejando compensa todo.





Trabaja para ti

Como ya comentamos, todo lo que produzcas lo puedes vender, para así obtener dinero y comprar mejores herramientas para tu granja, pero también debes estar consciente de que de algo tienes que vivir, es decir, todos los días tienes que comer, y si no quieres caer enfermo, te sugerimos un par de cosas: primero, no vendas toda tu cosecha, siempre aparta algo para ti, así sea un par de lechugas, de manera que ya tendrías qué comer; porque si vendes todo y luego deseas algo de ese producto, te lo van a revender muy caro. Por otro lado, van a existir frutas o legumbres que tú no tendrás en tu granja; cuando las compres, ve haciendo una especie de salón de provisiones, donde tengas de todo, para que cuando estés más pobre que nada puedas salir adelante sin mayores problemas.



1 10



CROW: 7.5

Desde hace algunas ediciones que no noto muchos cambios en Harvest Moon. El concepto se mantiene idéntico y las actividades por realizar varían de manera ligera. Básicamente se trata de un simulador de vida campirana, donde tu mayor reto será sacar a flote una granja, preservarla y mantenerla en funcionamiento, además de encargarte de los animales, a los que cuidas y bañas como ocurrió en Nintendogs. La mayor ventaja es que con el Stylus logras un mejor control de tus opciones y acciones (cosechar, seleccionar menús, etc.), pero fuera de ello no hay cambios significativos.



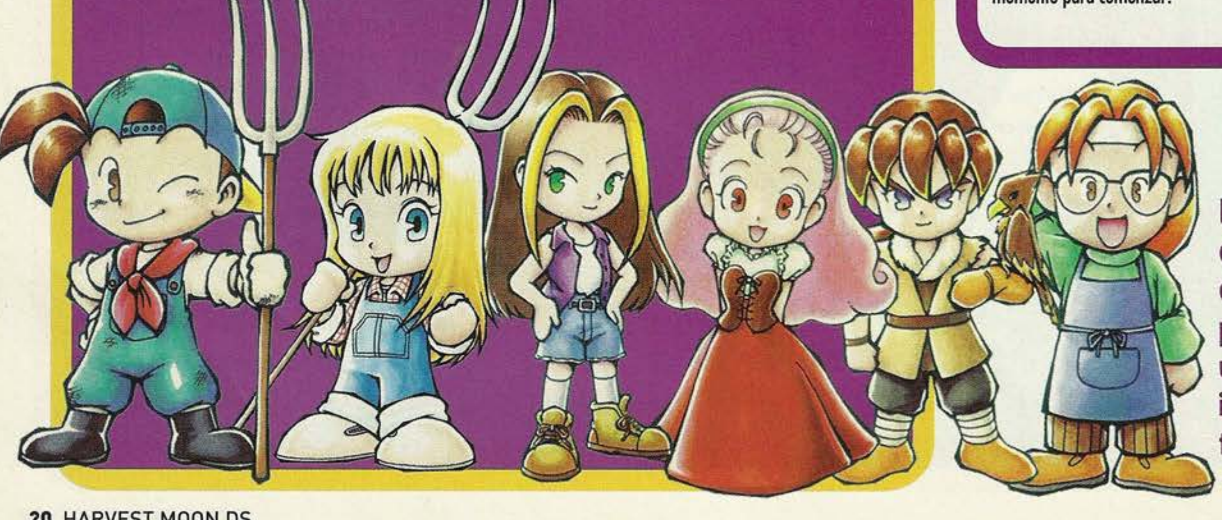
MASTER: 8.5

Los simuladores me gustan mucho, ayudan para la relajación después de un día pesado. Harvest Moon DS es muy buen juego. Lo único malo que yo le veo es que la historia es nula, y después de ver lo que nos espera en Rune Factory o HM: Heroes, creo que quedaron a deber en ese aspecto. La gran cantidad de actividades que tienes que hacer te mantienen ocupado mucho tiempo, lo que lo vuelve un título ideal para llevar contigo, porque no importando cuándo lo juegues, siempre habrá algo que hacer.



Panteón: 9.5

Al hablar de juegos de simulación vienen a mi mente dos títulos: Harvest Moon y Animal Crossing. Ambos son geniales, pero el estilo de AC es un tanto irreal y por eso prefiero la serie de HM, por su estupenda manera de transmitirnos los sentimientos y hacernos vivir todas las experiencias como si fuera nuestra propia vida virtual (que realmente eso es). Esta es una de esas opciones que simplemente no puedes dejar pasar si eres fan de este género; lo recomiendo bastante, más por todas las mejoras gracias al poder del NDS. Y si no has jugado antes un HM, ¡es un buen momento para comenzar!



La variedad de personajes dentro del pueblo le da un toque muy interesante a tu aventura.


EA SPORTS
FIFA 07
FIFA07.EA.COM
FAMILIA
TÉCNICA
ENERGÍA
VERGÜENZA
GLORIA
DE LA PENA A LA GLORIA
Si paseas por el estudio donde se ha creado FIFA 07 enseguida te darás cuenta de que los que trabajan allí son fanáticos del fútbol. Por todos lados hay camisetas firmadas, zapatos, balones, banderas y bufandas de todos los clubes del mundo colgadas en las paredes y en los techos... Es el sueño de cualquier pambolero. Los creadores del videojuego han canalizado su pasión para crear una experiencia dirigida a todo aquél que no duda ni un instante en anteponer un Clásico al cumpleaños de su señora madre. "Queremos completar el mundo del aficionado", dice Jean-Charles Gaudechon, productor asistente.
"El fútbol es un juego emocionante a todos los niveles. Nosotros aspiramos a recrear todos esos niveles de emoción en un juego interactivo."
El "Motor Emocional" es un programa inteligente diseñado para detectar lo que sucede dentro del campo y cambiar el comportamiento del juego de acuerdo a ello. Como si fueras un director de cine detrás de cámara, esta tecnología controla los niveles de emoción del encuentro en función del ritmo o la intensidad que van sucediendo. Tus seguidores te aclamarán si tras dominar en el medio campo, abres juego a la otra banda y tu hombre en el área dispara la pelota contra la red.
También te rechiflarán si fallas una de esas ocasiones que hasta tu abuela habría aprovechado. Puede haber cambios inesperados en el juego que hagan que las cosas se pongan feas para tu equipo, entonces te inquietas al ver los primeros planos que muestran el temor en los rostros de tus jugadores. "Pequeños cambios individuales -dice Jean Charles-, que, una vez unidos, afectan enormemente el modo de juego".
FIEL A LA REALIDAD
Hasta ahora, la emulación realista del movimiento del balón había sido un obstáculo insalvable. Pero gracias a los algoritmos de Dong Hun, el programador de FIFA 07, el esférico se comporta como un balón de verdad. Bota de manera realista, se desliza por el césped como lo haría un balón oficial, toma efecto... "Queríamos salir del modo de juego previsible para crear una experiencia más fluida y dinámica, mucho más imprevisible", dice el productor John Booth. "En el fútbol cada jugada es distinta a la anterior. En nuestro videojuego sucede lo mismo". Con FIFA 07, en vez de repetir el mismo pase una y otra vez, debes pensar como un verdadero jugador y considerar las diferentes posibilidades, luchar por tu posición y empujar tu equipo hasta la gloria o arrastrarlos hacia la vergüenza.
La física del balón afecta a todos los aspectos del juego: por ejemplo, puedes luchar por un balón elevado, controlarlo con un sólo toque y dejar a tu marcador clavado en el césped. Un balón bien colocado puede aprovechar un hueco en la defensa para llegar al fondo de la red. Pero no te confíes porque no es nada fácil. Esta nueva forma de inteligencia artificial también ha creado porteros astutos, de manos y pies veloces. FIFA 07 tiene un nuevo sistema de lanzamiento de penaltys (también de faltas) y 1.500 nuevas animaciones, de las cuales 300 son de pases y disparos. Realmente se tiene la sensación de estar jugando fútbol de verdad.
MI TRIBU, MI FAMILIA, MI CLUB.
Tribu contra tribu. El fútbol se disfruta más si estás entre amigos. Los creadores de FIFA 07 buscaban emular las pasiones del verdadero fanático del fútbol. En la nueva versión interactiva de la FA Liga Premier o de la Primera División Mexicana, los usuarios escogen representar a su club preferido durante toda la temporada. En estas "Ligas Interactivas" es posible jugar online contra otros aficionados paralelamente a cómo se van sucediendo los partidos en los sábados o domingos del mundo real. Enfrenta a tu club contra el Manchester United o cambia la historia ganando los partidos que ellos perdieron en el mundo real. En la pantalla aparecen continuamente noticias y goles, tanto de las ligas del mundo real como del interactivo, así que nunca vas a estar alejado del juego. Con el "Modo Manager" puedes jugar a crear el mejor equipo a lo largo de los años. Tus jugadores evolucionarán, adquirirán experiencia. Tú podrás confiar en ellos a largo plazo o arriesgarte y apostar por el potencial y la fuerza de los jugadores más jóvenes.
FIFA 07 tiene investigadores por todo el mundo (desde Noruega hasta Túnez o Brasil) que recopilan las estadísticas de más de 12.000 jugadores. Los especialistas de la casa se dedican noche y día a mantener y ajustar la precisión de estas estadísticas, así como a actualizar los uniformes, los equipos y los estadios. Por su lado, los programadores llevan los gráficos hasta los límites de la consola. Como dice el productor John Booth: "El verdadero aficionado del fútbol pide mucho. Ha tenido suerte porque nosotros somos igual que él".
HA LLEGADO LA HORA
FIFA 07 SOCCER
PLATFORM SPECIFICATIONS
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PC DVD ROM
PSP
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
mobile
XBOX 360
LIVE
Próximamente
FIFA 07
FIFA
Official FIFA Licensed Product
ESRB

EL MONSTRUO DE FRANKENSTEIN

CN profile

Frankenstein

Es casi imposible que alguien no conozca este nombre, pero muy pocos realmente han comprendido la esencia dentro de su trágica existencia. Este personaje es todo un icono que ha servido de inspiración para incontables adaptaciones de la historia y la creación de seres similares. Cabe mencionar un detalle muy importante, el cual se refiere a un error muy común: **Frankenstein** es el apellido del creador del **Monstruo**, quien en la obra literaria es llamado como "la **Criatura**", "el **Demonio**" o "el **Contrahecho**", entre otros distintivos parecidos. A partir de que la novela fue adaptada al cine, el **Monstruo** fue conocido como "**Frankenstein**", siendo que **Víctor**, su creador, nunca le dio un nombre. Una justificación de llamar así a la **Criatura** sería que él mismo se consideraba hijo de **Víctor**, a quien le llamaba padre, pues le dio la vida; por ende, carecería de nombre, pero no de apellido, por lo que fue conocido popularmente como **Frankenstein**.

La novela

Frankenstein (subtitulada como **The Modern Prometheus**) es una novela escrita por Mary Shelley, publicada por primera ocasión en Londres en 1818. En ella se narra la trágica historia de cómo **Víctor Frankenstein**, conducido por una obsesiva pasión por el conocimiento de la vida, logra reanimar de manera artificial un cuerpo inerte conformado por varios cadáveres. Dentro de su loca ansiedad, no repara en las consecuencias de sus actos; sólo hasta que ve viva a la abominación que ha literalmente construido, comprende su error y entonces es cuando comienza una aventura que nos hace estremecer por su intensa forma de transmitir los sentimientos de los personajes y la profundidad del concepto. Esta obra maestra de la literatura es altamente recomendable.

El verdadero monstruo

El mensaje de la historia radica en comprender que en realidad la **Criatura** no fue malvada desde el principio; fue **Víctor** quien tuvo la culpa por explorar más allá del conocimiento y misterios de la vida, y no hacerse responsable de sus actos, dejando a un ser vulnerable y completamente inocente a merced del rechazo de la gente. El **Monstruo** no es realmente el culpable; él sólo trató de adaptarse lo mejor que pudo al mundo que lo aborrecía; los sentimientos encontrados al comprender quién —o qué- era, fueron los que lo orillaron a actuar como lo hizo.



En el séptimo arte

La obra fue adaptada al cine por primera ocasión en 1910, en un cortometraje mudo de 13 minutos aproximadamente. Estaba basada en el libro, pero con diferencias muy notorias al presentar a **Víctor** como un alquimista y no como científico, además del final tan distinto al de la historia original. Tiempo después, en 1931, Universal Pictures presentó su versión, la cual fue tan exitosa que se convirtió en la imagen más conocida del **Monstruo** (con la cabeza plana, tornillos en el cuello, piel blanca, ropa negra, etc.) y a partir de la cual se le conoció mundialmente como **Frankenstein**. Esta versión fue seguida por la secuela **Bride of Frankenstein** (1935). Muchas películas han surgido a través del tiempo en las cuales se le han dado personalidades distintas a "**Frankenstein**"; en ocasiones se muestra como la original creación incomprendida, y en otras como una máquina inconsciente asesina. Además de las cintas anteriores, podemos recomendar **Frankenstein Unbound** (1990) y **Mary Sheley´s Frankenstein** (1994), la cual es la más apegada a la historia original del libro. Como extra, la **Criatura** aparece de manera espectacular en **Van Helsing**, junto a otros monstruos clásicos: **Drácula** y el **Hombre Lobo**.

En los videojuegos

El **Monstruo** de **Frankenstein** es un personaje muy recurrente en el maravilloso mundo del octavo arte, ya sea como él mismo o en figuras basadas en él. Una de las más famosas incursiones es en la serie **Castlevania**, en donde es un enemigo o jefe común; ahí se refieren a él como **The Monster** o **The Creature**. Lo curioso es que los eventos de la saga suceden cronológicamente años después de los de **Frankenstein**, pero es un detalle que los videojugadores preferimos omitir, pues la continuidad de **Castlevania** siempre ha sido muy irregular. Pero no siempre tiene papeles de "segundón". **Frankenstein** (como se le conoce en ellos), ha estelarizado sus propios juegos, como **Mary Shelley´s Frankenstein** (SNES, basado directamente en la película del mismo nombre); **Frankenstein: The Monster Returns!** (NES), y **Frankenstein´s Monster** (Atari), entre otros. **Victor von Gerdenheim** es un peleador basado en el **Monstruo**, que aparece en la serie de Capcom, **Darkstalkers**. En la adaptación de la cinta **Van Helsing** para GBA, también aparece "**Frankenstein**", aunque no se puede jugar con él. Finalmente, tenemos **Dr. Franken** y **The Adventures of Dr. Franken**, para GB y SNES, respectivamente; aquí le dan un toque humorístico al **Monstruo**, llamándole **Franky**, cuya misión es recuperar las partes de su novia.



Frankenstein comprendido

No siempre ha sido personificado como el monstruo del que hay que correr: en algunas historias, como en la serie de televisión **The Munsters**, Fred Gwynne interpreta a **Herman**, un sujeto basado en la **Criatura**, pero que es muy inocente y divertido. Como podrás darte cuenta, "**Frankenstein**" es un personaje legendario que no ha perdido su popularidad y continúa inspirando a cientos de autores para crear historias similares o recontar la original a su modo. Si tienes oportunidad, te recomendamos que conozcas más acerca de éste y otros monstruos, así como sus orígenes.



Wii™

15 buenas razones para estrenarlo

Noviembre es el mes que todos los fans de Nintendo esperábamos; por fin el tan comentado sistema de nueva generación estará al alcance de nuestras manos y contará con una gran cantidad de títulos como no se había visto en muchos años. Para que conozcas un poco más sobre los juegos de lanzamiento, checa el siguiente reportaje que te hemos preparado, hay títulos de todas las categorías y para todos gustos, ¿tú cuál prefieres?

Wii Sports

Compañía: **Nintendo** Desarrollador: **Nintendo** Jugadores: **1-4** Categoría: **Deportes** Clasificación: **Everyone**

¡Vive el deporte como sólo el Wii puede lograrlo!

Inmediatamente después de desempacar tu anhelado Wii podrás ponerlo a trabajar, porque Nintendo decidió incluir Wii Sports en el paquete. Este sencillo pero entretenidísimo compendio de títulos deportivos nos pondrá al filo de las canchas virtuales y hará que disfrutemos como nunca la experiencia del tenis, boliche, béisbol, golf y, por supuesto, el box. En cada uno de los juegos podrás utilizar a tu propio personaje creado en el Wii y competir contra tus amigos para aumentar tu nivel y así mostrar al mundo entero qué tan bueno eres en los deportes virtuales de Nintendo.

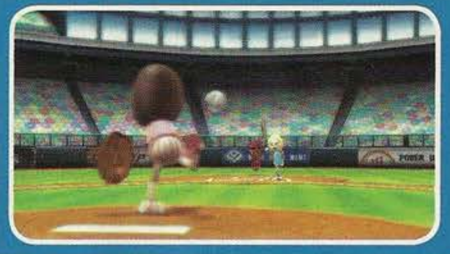
Baseball (1-2)

Ken Griffey Jr. de SNES fue uno de nuestros títulos favoritos del rey de los deportes, pero en cuanto tuvimos la oportunidad de jugar esta versión de Wii, supimos que no hay comparación. Aquí el control remoto será tu bate y, dependiendo de la fuerza con que des el batazo, será la potencia y velocidad que tomará la pelota; así podrás mandarla directo a las manos de un jardinero o lanzarla fuera del estadio como todo un profesional. El reto radica en la precisión con que muevas el bate; el pitcher lanzará sus mejores tiros y tú debes esperar el momento oportuno para dar el hit, así que mantente pendiente para encontrar el instante adecuado. En la modalidad de dos jugadores, uno se encargará del picheo mientras el otro se ubica en la caja de bateo.

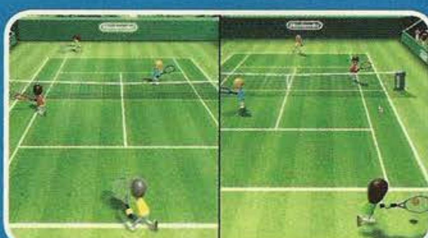
Tennis (1-4)

Tal como lo hicieras en una cancha de verdad, aquí el control remoto tomará la función de la raqueta, permitiéndote realizar los movimientos más espectaculares y realistas de este interesante deporte que, a nuestro criterio, ya encontró un medio ideal para su estilo de juego.

El juego reconoce movimientos clásicos del deporte blanco; de hecho, la potencia con que hagas el *swing*, *volley* o *lobs* se verá reflejada en la pantalla, así como también el ángulo de tu servicio irá directamente a donde lo planeaste, gracias al sensor de movimiento. Eso sí, no tendrás que preocuparte si juegas en un lugar pequeño, no necesitarás correr en todas direcciones para alcanzar la bola ya que el personaje irá automáticamente en busca de un buen remate.







Box (1-2)

Levanta el control remoto y ponte en guardia para enfrentar este grandioso reto pugilístico. Tus guantes serán nada menos que el Nunchuk y el remoto, dándote la oportunidad de disfrutar de este magnífico deporte como si realmente estuvieras en el cuadrilátero. El sensor de movimiento te registra acciones como el *uppercut* o esquivar golpes, así como la posición de tu guardia, ya sea alta para evitar los ataques a la cara o baja para cubrirte el torso. Trata de combinar tus golpes, uno al rostro y otro al abdomen para forzar a tu contrincante a bajar la guardia y así tengas oportunidad de acertar un trancazo devastador.

Bowling (1-4)

Ya no hay pretexto para que no te avientes unas líneas de boliche. Nintendo pone en tu sala la mejor opción de este entretenido deporte. Simplemente sujeta el control remoto como si fuera la bola y realiza tus mejores movimientos para ejecutar un tiro directo o curvo. La velocidad y ángulo del disparo podrán ser acompañados de efectos extra para hacer que la bola gire y logres chuzas de fantasía. Lo mejor de todo es que podrás reunir a tus cuates y armar un torneo de boliche sin tener que alquilar zapatos.

Golf (1-4)

Si alguna vez pensaste en ser golfista, pero creíste que es un deporte muy aburrido, espera a que pruebes esta adaptación para Wii. Aquí el remoto vuelve a ser parte fundamental del *gameplay* al convertirse en un palo de golf. Los movimientos son naturales e intuitivos; simplemente toma el control con ambas manos y ubícalo como si fueras a dar un swing. Según la fuerza que pongas, será la distancia que ganarás; así que cuando te encuentres cerca del *green*, da un toque ligero para conseguir el *birdie;* pero si estás muy lejos, da tu mejor golpe para lograr un buen *approach*. Aquí podrás practicar como todo un profesional y jugar tan bien como Tiger Woods.







Super Monkey Ball: Banana Blitz

Compañía: **Sega** Desarrollador: **Sega** Jugadores: **1-4** Categoría: **Acción** Clasificación: **Everyone**

Sega nos presenta la siguiente aventura de AiAi y sus camaradas

En cuanto supimos cómo se iba a utilizar el control remoto del Wii, llegamos a la conclusión de que **Monkey Ball** era uno de los candidatos idóneos para sacarle provecho al sensor de movimiento. Si bien el controlar a los curiosos personajes con el *pad* tradicional era divertido, imagínate ahora que tu pulso y coordinación de movimiento serán parte fundamental en el momento de conducir las esferas por escenarios tan extensos y llenos de estrechos caminos y obstáculos que encontrarás antes de llegar a la meta.

El control remoto tendrá varias funciones importantes, por ejemplo, dependiendo de cuánto extiendas tu brazo hacia el frente, será la velocidad que alcance la esfera; asimismo, el sensor de movimiento te dará la oportunidad de registrar acciones similares a las de **Kirby Tilt and Tumble**, donde si ladeas un poco el control, tu personaje podrá modificar su trayectoria. Una de las novedades en **Banana Blitz** es la incursión de grandes enemigos que fungen como jefes de escena, a quienes deberás vencer utilizando diversas acciones que se basan en los movimientos del control remoto.





Vuelven los clásicos minijuegos

Monkey Ball es lo suficientemente entretenido como para jugarlo de forma individual, pero cuando reúnes a tus cuates e inician juntos alguno de los más de cincuenta minijuegos (todos desarrollados específicamente para sacarle provecho a las ventajas del Wii), la acción será aún más intensa. Además, por primera vez en la historia de **Monkey Ball**, **AiAi** y sus cuatachos tendrán la oportunidad de saltar para evadir los obstáculos, lo cual se logra al impulsar ligeramente el control hacia arriba. Algunos de los minijuegos se basan en temas como el béisbol, carreras, salto de cuerda, lanzamiento de bala o aros e incluso peleas tipo sumo. La variedad es extensa y se adapta muy bien a las funciones del remoto. Quizá el aspecto gráfico no sea sorprendente (de hecho es muy similar a la última versión del GameCube, aunque ligeramente más estilizada), pero lo que te atraerá más de **Banana Blitz** es su estilo de juego y la posibilidad de retar a tus cuates en múltiples minijuegos.

Rayman Raving Rabbids

Compañía: **Ubisoft** Desarrollador: **Ubisoft** Jugadores: **1-4** Categoría: **Acción/Aventura** Clasificación: **Everyone**

Una invasión de locos conejos se alista para conquistar tu Wii

La serie de **Rayman** siempre ha sido como el estandarte de Ubisoft, y a más de 10 años de su nacimiento, esta franquicia sigue dando de qué hablar. **Rayman Raving Rabbids** es un título que en sus orígenes se planeó como un juego de plataformas similar a sus antecesores, pero gracias a las cualidades únicas del Wii, Michel Ancel (creador de **Rayman**) y su talentoso grupo decidieron cambiar el curso del juego para brindarnos una espectacular y divertida aventura que abarca 80 diferentes minijuegos, estructurados en una historia que involucra a un sinfín de alocados conejos (extraterrestres) fuera de control que invadirán el universo de **Rayman**, siendo él quien deberá ponerlos en su lugar antes que hagan más destrozos.



Los simpáticos conejos tomarán como prisionero a nuestro héroe, siendo la única forma de salir del problema el entretenerlos para ganar su confianza; ya sea que participes en pequeños juegos de baile para que demuestres tus habilidades en la música disco, compitas en carreras o en misiones tipo *first person shooters,* donde tus municiones no serán de plomo, sino las clásicas bombas para destapar cañerías; en sí, todo está enfocado en la diversión y apoyado con un humor recurrente que te hará disfrutar del juego como pocos lo han logrado.







No sólo en WarioWare hay buenos minijuegos

Rayman sale de la rutina y tanto tú como él quedarán contagiados de las divertidas tareas que cursarás mientras convives con los eufóricos conejos. Uno de los juegos que más nos agradó (después de seguir la excelente campaña publicitaria de los conejos) fue sin duda la pista de baile, donde tienes que mostrar tus mejores pasos, y si los conejos se acercan, debes mover el Nunchuk a la izquierda o derecha, según, para bloquearles el paso; la música es de lo mejor y podrás disfrutar de géneros como rock, disco, hip-hop, punk, funk, etc.



Y como a los pequeños animales también les gusta la velocidad, se incluyeron aproximadamente 10 minijuegos de carreras que aprovechan ambos mandos del Wii; por un lado, en las pistas ordinarias guiarás a alguno de los animales usando el Nunchuk, mientras que el remoto te será útil para controlar a **Rayman** en los juegos de carreras aéreos que son muy similares a los que viviste en **Super Mario 64,** cuando presionabas el *switch* rojo, nada más que aquí usarás el remoto para conducir al héroe a través de unos aros flotantes.

Otro juego interesante es uno que te transportará a un ambiente tipo el Viejo Oeste, en el cual los conejos saldrán de todas partes del escenario y tratarán de golpearte. Tú deberás responder el ataque apuntando y disparando con el control remoto. Seguramente **Rayman Raving Rabbids** se convertirá en uno de tus favoritos, ya que también está diseñado para que lo juegues con tres de tus amigos y así logren acumular diferentes ítems que le darán a **Rayman** trajes extra y opciones nuevas para que incrementes la diversión, mientras te ganas la popularidad ante los maniáticos conejos y salvas al mundo.

Madden 07

Compañía: **Electronic Arts** Desarrollador: **EA Canada** Jugadores: **1-4** Categoría: **Deportes** Clasificación: **Everyone**

Participa en el emparrillado virtual

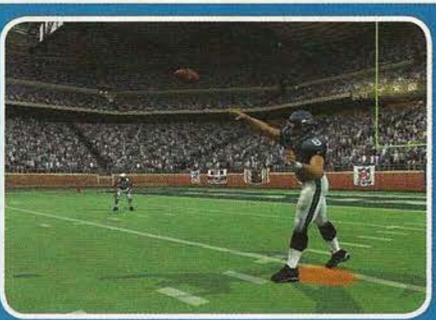
Si hay una franquicia de Electronic Arts a la que más le hacía falta un cambio drástico en el *Gameplay*, era sin duda **Madden.** Y es que cada año era prácticamente lo mismo; lo único que se intentaba mejorar era el sistema de pases, pero muchas veces, lejos de que esto sucediera, se terminaba dando un paso hacia atrás. Por fortuna, esto ya es cosa del pasado (por lo menos para los seguidores de Nintendo), porque EA lanza este mes **Madden 07** para Wii, donde obviamente el control de este increíble sistema permitirá que vivamos una experiencia más cercana a lo que es realmente este deporte.

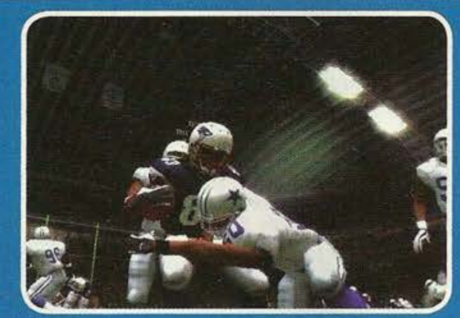
De primera vista, cualquiera diría que estamos ante un juego normal, pero no es así; la gran diferencia, como ya mencionamos, radica en su control. En otras versiones, para dar un pase se debe presionar un botón, pero aquí no; lo que tendremos que hacer será simular el movimiento con el brazo para lanzar el balón; interesante, ¿verdad? Pero no creas que se trata sólo de hacer esto y lo demás será automático, ya que en el movimiento que marcaremos, va a influir todo, desde la fuerza hasta la dirección que le demos al impulso, así que primero ve muy bien a cuál de tus jugadores le vas a mandar el balón, porque de lo contrario te puedes quedar corto.

Como en la calle

Siempre que tenemos ante nosotros algo nuevo, genera dudas, y las más comunes para este título vienen en relación con la dificultad, y no precisamente en cuanto a la inteligencia artificial, sino también en la manera de ejecutar los movimientos. Pues bien, no te preocupes, es sumamente sencillo, no requiere mayor precisión, ya que se realizan de manera muy intuitiva, y ayudan bastante para que el partido sea más intenso y rápido. Aun así, el título cuenta con un tutorial para que cheques cómo se usará el control dependiendo la situación. Esto es algo muy importante, la sensación de realismo, y debemos decir que ésta sólo es posible gracias al nuevo control del Wii.







Pero no creas que toda la magia radica en los pases, al contrario, la mayoría de los movimientos que existen dentro de este deporte se han adaptado al control del Wii, como por ejemplo las recepciones o cuando proteges el balón con tu cuerpo; en fin, es toda una nueva experiencia. Quizá al principio es algo raro, pero créenos que te acoplas en unos cuantos minutos al uso del control para ejecutarlos. Por si te lo estás preguntando, para mover a tus jugadores vas a usar el *Stick* del Nunchuck; donde entra el Wiimote es sólo para los movimientos dentro de las jugadas.



Conviértete en campeón

Pasando al aspecto técnico del juego, los gráficos son muy buenos, se nota un mayor número de polígonos, lo que da como resultado texturas más realistas. Y el sonido es impecable, como siempre sucede con los juegos deportivos de EA. En **Madden 07** se incluyen todos los equipos de la liga así como sus jugadores, así que podrás participar en varias modalidades, desde un partido amistoso para ir calentando, hasta toda una temporada de la NFL, tú decides con base en el tiempo que tengas para jugar, así que no te preocupes, puedes jugar un partido a la semana y no pasa nada. No puedes dejar pasar esta versión de **Madden**, que realmente ha evolucionado con la ayuda del Wii; y aunque no sepas nada de futbol americano o te parezca aburrido, te garantizamos que te vas a divertir como pocas veces lo has hecho con este deporte.



Sonic and the Secret Rings

Compañía: **Sega** Desarrollador: **Sega** Jugadores: **1-4** Categoría: **Plataformas** Clasificación: **Everyone**

Una leyenda entra en acción

Desde que el Wii era conocido como Revolution, y los licenciatarios comenzaban a mostrar interés en el sistema, siempre existió un juego en nuestra mente que deseábamos ver en esta nueva consola: **Sonic**. Pasó el tiempo y Sega no hacía ningún comentario; sólo decían que se encontraban trabajando en varios juegos, pero llegó el E3 y con él la noticia que todo mundo esperaba: se anunciaba por fin de manera oficial que **Sonic** estaría presente en el catálogo de juegos del Wii antes de que terminara el año.

Como se esperaba, el juego que en ese entonces se conoció como **Sonic: Wild Fire**, era exclusivo para la consola de Nintendo, y es que su novedoso sistema de control lo hace único. Pero bueno, antes de entrar de lleno con lo que es el *gameplay*, tenemos que decirles que nos encontramos ante un juego de plataformas que de entrada está basado en lo que fueron los **Sonic Adventure**, es decir, recorrer grandes escenarios, pero ahora de manera más detallada, y no tan lineal y rápidamente como sucedía en los títulos ya mencionados.

Relámpago Azul

El resultado fue más que satisfactorio; el *gameplay* que ofrece el título es asombroso; tienes que tomar el control del Wii como si fuera un volante, y de esta manera dirigir a nuestro héroe hacia la izquierda o derecha, según te convenga. Como todo buen juego de plataformas, no podían quedar fuera los saltos y ataques, los cuales realizas agitando el control. Como puedes ver, no es nada difícil controlar a **Sonic** en esta nueva aventura, pero lo realmente importante es que los escenarios se prestan para que utilices todas tus técnicas y los explores más detalladamente, más o menos como pasaba en las versiones originales de este erizo, el cual ya tiene más de una década, por lo que, es de resaltar que vuelvan a ese estilo que tantos halagos les trajo.







La velocidad siempre ha sido parte importante de los juegos de este personaje, pero a últimas fechas todo lo que ofrecían se basaba al cien por ciento en este aspecto, que si bien al principio era una buena idea, terminó por volverse algo monótono y sobre todo carente de reto. Por eso, este **Sonic** representaba doble reto para los programadores, porque no sólo se trataba de aprovechar el control de una manera creativa, sino incluso al mismo tiempo desarrollar un juego profundo y completo en todos los aspectos.







Siendo totalmente honestos, a los juegos de **Sonic** ya les faltaba un cambio, y curiosamente, en las consolas donde se ha visto un progreso, han sido de Nintendo. Primero tuvimos a **Sonic Rush** en el Nintendo DS y ahora **Sonic Secret of the Rings** para Wii, lo que habla de que lo necesario para crear un buen juego son herramientas que ayuden a la mente del desarrollador a plasmar sus más grandes ideas. Si recuerdan, en **Sonic Adventure**, prácticamente el erizo jugaba solito, y nosotros nada más teníamos que verlo y de vez en cuando cambiar la dirección de la carrera o saltar; pero aquí, por la forma de los niveles, y el uso del control, todo el tiempo tendremos que estar atentos a la pantalla, y es que aquí ya no es sólo esquivar o dar un par de brincos, sino también atacar al mismo tiempo, lo que aumenta el reto pero de la misma manera la diversión.

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2

Compañía: **Atari** Desarrollador: **Spike** Jugadores: **1-2** Categoría: **Peleas** Clasificación: **Teen**

Conviértete en el legendario Super Saiyan

Parece mentira, pero el tiempo avanza, salen nuevas consolas, y los juegos de Dragon Ball se siguen manteniendo dentro de los favoritos de los jugadores en todo el mundo; y es que, aunque no lo crean, la serie se sigue transmitiendo en varios países con muy buenos niveles de audiencia; pero en fin, mientras los títulos sigan siendo buenos, no tendremos ninguna queja sobre esto, y mucho menos si son del nivel del que les vamos a platicar: **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2** para Wii.

El juego en cuestión es de peleas, y se puede decir que es secuela de los **Budokai** que aparecieron para Nintendo GameCube; y decimos que podría ser secuela, porque a diferencia de las primeras apariciones, aquí no se basan en alguna línea temporal de la serie en específico, sino que más bien decidieron reunir personajes de todo **Dragon Ball Z** sin importar mucho su orden de aparición, como ha ocurrido en varios exponentes del género, como **The King of Fighters**, por ejemplo, y para ser francos, se nos hace una gran idea, porque muchas veces nos quedamos con las ganas de enfrentar a **Cell** con **Majin Boo**, pero no se podía.

Al decir que se han incluido personajes de toda esta etapa conocida como "Z", no estamos bromeando. Realmente en Atari se han volado la barda, ya que no sólo se ha considerado a los más populares, como **Goku**, **Vegeta** o **Gohan**, ¡sino que inclusive van a aparecer más de 100 peleadores! Con esto te puedes imaginar que algunos que antes no se tomaban mucho en cuenta, como el pequeño **Chaos** o **Yamcha**, tendrán una oportunidad de mostrar sus habilidades. Por si todo esto se te hiciera poco, también habrá personajes de las ovas, logrando así el juego con más protagonistas en la historia del anime.

Salvando el universo

En cuanto a los escenarios en los que vas a combatir, hay una variedad increíble, y podrás visitar desde Namek hasta la Tierra, y en cada uno encontrar elementos que afectarán tus duelos, ya sea positiva o negativamente, ya que no es lo mismo que te avienten a que tú lances a alguien a una roca, ¿o sí? Ha salido infinidad de títulos de **Dragon Ball**, pero ninguno que te transmita tanto como éste; y es que el hecho de marcar algunos movimientos con ambos controles, es un detalle que te hace "sentir" cada momento de la batalla; simplemente tienes que jugarlo, y estarás de acuerdo con nosotros.









Junta tus manos

Ahora sí, pasemos a lo más importante de este **Dragon Ball**, que, como será costumbre en los juegos del Wii, es su *gameplay*. Por principio de cuentas, te podemos decir que necesitas el Wiimote y el Nunchuck conectados; con el *Stick* mueves a tu personaje y con ayuda de los botones marcas las patadas y golpes, o sea, hasta aquí todo normal, pero lo que será todo un sueño para los seguidores de **Goku**, es que en las técnicas especiales, como el **Hame-Hame-Ha**, el **Masenko** o la **Genkidama**, deberán realizar los movimientos con las manos, lo que aumenta la emoción de cada uno de los encuentros.







Elebits

Compañía: **Konami** Desarrollador: **Konami** Jugadores: **1-4** Categoría: **Acción** Clasificación: **Everyone**

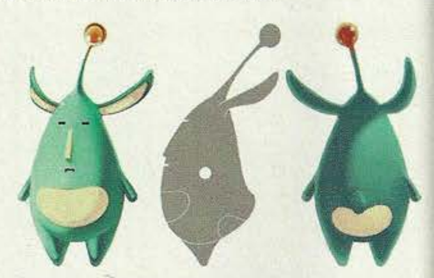
Aparecen nuevas franquicias; Elebits, de las más ingeniosas

Entre las compañías más importantes de videojuegos, siempre encontraremos a Konami, quien no importando la plataforma, siempre halla la forma de explotar el hardware para ofrecernos algo más que un simple juego, y como claros ejemplos tenemos los **Castlevania, Dance Dance Revolution, International SuperStar Soccer** y, por supuesto, **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**, toda una obra de arte. Por todo lo anterior, esperábamos con ansias que anunciara que ya se encontraba trabajando en el Wii, y pues con el tiempo nos dieron una muy grata sorpresa: su primer juego para Wii, **Elebits**.

Un poco raro... pero muy divertido

Estamos seguros de que al ver las imágenes del título, muchos deben estar desconcertados, porque tal vez esperaban una saga conocida, y hasta deben decir que se ve extraño, pero recuerda que cuando salió **Dance Dance Revolution** todos lo veían con cara de "*What?*" y ahora es una de las franquicias más fuertes de la productora japonesa; además, como es una tradición en Konami, este título es bastante divertido; es un concepto único y ya desde ahí gana puntos por arriesgar en esta industria, en la que cada vez resulta más complicado destacar por las exigencias de los videojugadores.

Esto lo vas a lograr utilizando sólo el Wiimote, con el que vas a apuntar a la pantalla, y presionando un botón activarás una especie de rayo con el que puedes levantar cualquier objeto, desde un plato hasta un carro; ya depende de tu imaginación y viveza al buscar; cuando localices a los **Elebits**, saldrán corriendo en todas direcciones, como cuando mueves un mueble en **Animal Crossing** y los insectos huyen despavoridos; en ese instante debes aprovechar para que con el mismo rayo los captures, pero debes ser muy rápido para que no se te escape ni uno.



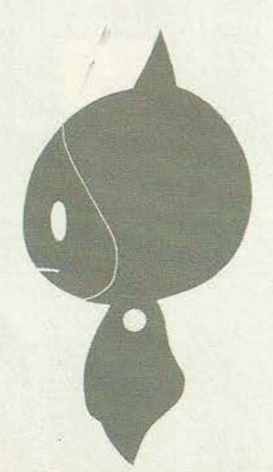






Muchos lo catalogan como el **Pikmin** de esta generación, pero una vez que lo juegas, te das cuenta que de similitudes sólo tienen los personajes, y eso a medias, ya que sí pertenecen a estilos distintos. Estos seres que conoceremos como **Elebits** son extraterrestres eléctricos que viven en la Tierra desde hace mucho tiempo, en lugares donde la gente no los puede ver, pero de pronto han decidido explorar otros terrenos, invadiendo algunas casas, y ahora tu misión será investigar y buscar hasta en el rincón más pequeño para capturarlos y devolverlos a donde deben estar.

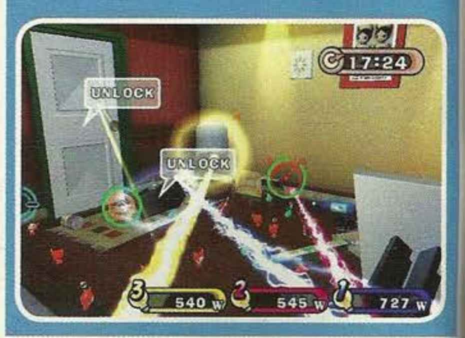






La diversión nunca termina

Al ir avanzando vas a ver stages donde te va a ser algo complicado encontrar a los **Elebits**, lo que ocasionará que le dediques un buen tiempo al título; pero lejos de ser tedioso, representa un buen reto, y por si esto se te hiciera poca cosa, puedes competir con hasta cuatro amigos para ver quién encuentra más **Elebits**, lo cual es muy divertido, porque puedes "arrebatar" las criaturas a sus competidores, dando pauta a muchos momentos graciosos. En conclusión, este es un título muy novedoso, que debes probar en tu Wii.



Tony Hawk: Downhill Jam

Compañía: **Activision** Desarrollador: **Activision** Jugadores: **1-4** Categoría: **Deportes** Clasificación: **Everyone**

Demuestra tu verdadera habilidad y gana el respeto del mundo

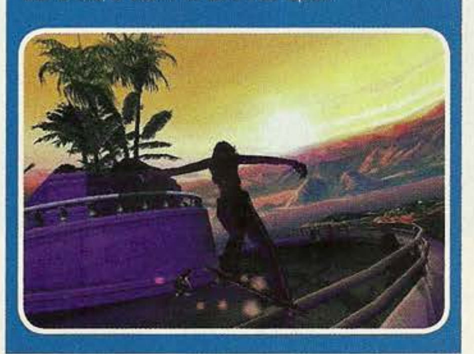
Cuando se estrenó esta franquicia en Nintendo DS, creímos que sería una especie de adaptación de la serie **Underground**, es decir, sólo con dos o tres stages nuevos y ya, porque hasta para las acrobacias ya estaba difícil agregarle alguna; pero ahí es cuando vemos lo valioso de una interfaz nueva, ya que a pesar de que el estilo es el mismo, el *gameplay* te hace jugarlo por siempre, y eso es exactamente lo que pasa con esta versión para Wii: el sistema ha ayudado a que **Tony** llegue a niveles que en ninguna otra consola podría alcanzar; es simplemente asombroso.

Una idea desgastada

Los **Tony Hawk** se fueron encasillando bastante durante la época del Nintendo 64 y Nintendo GameCube: sólo era saltar de un lado a otro de un escenario. ¿El reto?, realizar el mayor número de piruetas antes de caer, lo que ocasionaba que terminaras con los dedos hechos nudo, pero en fin... el caso es que con el tiempo ya no era nada divertido, y así fue como se crearon los **Underground**, donde ya se podía recorrer una ciudad entera, pero igual, después de unas horas la monotonía se hacía presente; no exageramos al decir que esta serie ya estaba dando de más, pero ahora tiene una nueva oportunidad gracias al Wii, y es que ahora todo se ha modificado.

De bajada es más fácil

En **Tony Hawk Downhill Jam**, los recorridos serán pendientes ubicadas en lugares diversos, más o menos como pasaba con los **Snowboarding** de Nintendo, en los cuales el objetivo principal no era hacer mil piruetas, sino alcanzar la meta antes que tus contrincantes; lógicamente vas a tener varias maneras de impedir que lleguen antes que tú, pero además de esto, estate muy atento al escenario, porque habrá lugares donde, por los elementos, el descenso será más rápido.











Lo de cambiar el concepto a carreras es algo que le queda muy bien al título, pero lo más significativo lo veremos en el control, ya que dependiendo de cómo movamos el Wiimote, será la posición que tome la tabla, lo que permitirá que hagamos evoluciones impresionantes sin mucho esfuerzo. No todas las suertes estarán disponibles desde un comienzo, y conforme ganes carreras vas a poder obtener nuevas acrobacias, aparte de accesorios para tu patinador, que le ayudarán a tener un mejor desempeño.

Para todos los videojugadores, este nuevo **Tony Hawk** es una extraordinaria opción, ya que quien no lo conozca o que simplemente no le gusta, se sentirá atraído por las mejoras, entre las cuales también encontramos un modo *multiplayer*. Lo hemos mencionado ya bastante, pero tenemos que recalcar que este tipo de cambios o modificaciones sólo es posible en Wii.

Excite Truck

Compañía: **Nintendo** Desarrollador: **Nintendo** Jugadores: **1-2** Categoría: **Carreras** Clasificación: **Everyone**

Las carreras como nunca las habías visto antes

En el E3 de este año, todos estábamos ansiosos por ver algo del nuevo **Zelda** o de **Red Steel**, pero Nintendo, además de estos juegos, nos dio algunas sorpresas, entre ellas una muy interesante: **Excite Truck**. Este título, como podrás intuir, es de carreras de camionetas, lo cual no es nada del otro mundo, pero sí lo es el hecho que desde un principio haya exponentes de Nintendo en este género, ya que si recuerdas, en el Nintendo GameCube la aparición de este estilo fue prácticamente nulo.

El control del Wii en este caso se convertirá en un volante, con el que podremos dirigir nuestro vehículo de un lado a otro, pero además, en los saltos deberemos inclinarlo hacia adelante o hacia atrás para que nuestro aterrizaje nos permita continuar sin perder mucha velocidad. Tal vez por el gran catálogo de juegos que habrá en el momento del lanzamiento no se le ha hecho mucho "ruido" a **Excite Truck**, pero en verdad que es un título increíble, que te hará pasar momentos inolvidables, ya sea solo o acompañado. No lo dejes pasar, no te vas a arrepentir.





No tendremos camionetas normales, sino "arregladas", ya sabes, con turbos y cosas por el estilo, para que alcances velocidades impresionantes; de hecho, podemos decir que resulta muy parecido a lo visto en la serie **Cruis´n** que apareciera en los tiempos del Nintendo 64, ya que además comparten el estilo de los recorridos, donde estarán a la orden del día los saltos y giros. Los *stages* van muy de acuerdo con la temática, y veremos lugares algo exóticos para competir en alguna carrera, como por ejemplo la Muralla China.

Call of Duty 3

Compañía: **Activision** Desarrollador: **Treyarch** Jugadores: **1-2** Categoría: **FPS** Clasificación: **Teen**

La estrategia será tu mejor arma en la guerra

Uno de los juegos que más expectación ha despertado en los videojugadores es **Call of Duty 3**, y esto sucede por muchos motivos, comenzando porque no iba a aparecer en la consola de Nintendo; pero después de ver lo que este increíble hardware puede ofrecer, los programadores se pusieron a trabajar para crear una versión para Wii, y ese es otro de los puntos por los que se volvió tan esperado: que **Call of Duty 3** para Wii va a ser totalmente diferente de las adaptaciones para otras consolas, y no creas que será por incluir un par de escenas o algunas armas nuevas, sino porque se ha replanteado todo el juego, para que aproveche las características del novedoso control del Wii. Imagina que estás en el campo de batalla y no tienes nada con qué defenderte, y lo único que tienes es tu ingenio e instinto de supervivencia; pues bien, algo similar pasa aquí, porque al ir avanzando, tendrás que adaptar los accesorios que encuentres para que tu paso por las zonas en conflicto sea más sencillo, pero lógicamente, todo esto depende de la situación y sobre todo de tu visión en el momento de estar jugando.

Como un soldado real

En lo que más ha hecho énfasis la gente de Activision, es en que la versión de Wii te producirá una sensación de inmersión que no encontrarás en ningún otro lado; y es que para poder avanzar a través de sus niveles, deberás representar todos los movimientos que haría un soldado normal, es decir, para usar las armas como rifles; con el Nunchuck mueves a tu personaje y con el Wiimote apuntas a tu objetivo para después dispararle; todo esto es realmente muy útil, porque antes, en lo que le apuntabas a algo con el *Stick*, ya te habían herido bastante, y ahora con un simple movimiento podrás eliminar a varios enemigos.

Parte fundamental de una guerra son los vehículos, y pues para sentir que realmente estás conduciendo uno, el Wiimote nos servirá para desplazarnos en ellos; esto es una gran ayuda, sobre todo cuando hablamos del tanque, que por alguna extraña razón, siempre ha sido difícil su manipulación en un videojuego; pero aquí la cosa cambia, porque con el Nunchuck avanzamos y con el Wiimote apuntamos el cañón. En fin, tardaríamos mucho para mencionar todas las ventajas que ofrece **Call of Duty 3** de Wii, así que sólo te podemos decir que es una gran experiencia que en cuanto pruebes no podrás soltar sino hasta terminarlo.





Trauma Center: Second Opinion

Compañía: **Atlus** Desarrollador: **Atlus Software** Jugadores: **1-2** Categoría: **Simulador** Clasificación: **Pendiente**

¿Quieres jugar al doctor?

La noble profesión de salvar vidas está a tu alcance sin tener que estudiar años y años para recetar una aspirina, así que vete olvidando de jugar con tu "petaquín médico", ya que Atlus te da la oportunidad de que experimentes qué se siente ser doctor y atender operaciones de una manera fresca y divertida en tu Wii. Si jugaste **Trauma Center: Under the Knife** en tu NDS, ya tendrás una idea de qué se trata la serie. Para tener éxito deberás conocer todo tu instrumental y ejecutar los movimientos de un cirujano real.



Una segunda opinión siempre es buena



Como podrás ver, esta es una increíble opción que va más allá del clásico juego de disparar y lanzar poderes; no lo recomendamos solamente para quienes quieran estudiar Medicina, sino para todo tipo de jugadores por su entretenido y bien logrado gameplay que recrea una sala de operaciones como nunca antes se había visto. Ya no trates de disecar a tu gato, mejor sé todo un matasanos con **Second Opinion.**

La sala de operaciones en tu sala

Además del nuevo doctor, tenemos más cosas extras en **Second Opinion,** como niveles de bonus y un sexto capítulo totalmente nuevo. La complejidad de las operaciones toma un nuevo curso al tener más opciones, aditamentos y, por supuesto, nuevos tipos de cirugías más riesgosas como transplante de órganos y atender huesos rotos. Por si fuera poco -y para intensificar la experiencia de jugar de manera más real con los controles del Wii-, ¡ya tienes un defibrilador a tu disposición!

Por si no sabes cuál es, te diremos que se trata del aparato que ves en las películas, que da una fuerte descarga al paciente para intentar reanimarlo; por supuesto, no debes abusar de él, ya que es un invento para salvar vidas, no una maquinita de toques.

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Compañía: **Ubisoft** Desarrollador: **Ubisoft** Jugadores: **1-2** Categoría: **Shooter/ Simulador** Clasificación: **Teen**

Pilotea con valentía

Como líder de tu escuadrón, la responsabilidad de tus hombres recaerá en tus hombros. Mientras vives las batallas más famosas de la Segunda Guerra Mundial, tendrás que darle indicaciones a tus compañeros para dar seguimiento al ataque en todo momento; afortunadamente, los demás pilotos cuentan con una avanzada inteligencia artificial para que no se conviertan en una carga durante el combate; los diferentes miembros del escuadrón tienen su propia especialidad, que será de gran utilidad en cada misión. Por otro lado, los adversarios también tienen un buen nivel de habilidad, con lo cual se añade un poco más de reto a cada misión.

¡Al cielo y la gloria!

Blazing Angels es un simulador de vuelo basado en eventos de la Segunda Guerra Mundial; más allá de ser un simple título en donde derribas aviones, tenemos una trama bastante emotiva y envolvente dispuesta a ser experimentada como si estuvieras en la cabina de un caza verdadero. En cuestiones de gráficos y música, BA nos dejó sorprendidos; pero en cuanto a gameplay y sentimiento, quedamos sin habla. Es algo difícil describir la sensación de pilotear el avión con el Remote del Wii; Ubisoft verdaderamente ha cuidado cada detalle en sus juegos para hacernos experimentar momentos inolvidables con nuestros Wii.





Recomendable al 100%

Tenemos que reconocer el gran trabajo de los desarrolladores al recrear las batallas aéreas de la SGM; gracias al sencillo control de **Blazing Angels,** podrás disfrutar de cada vuelo entre misiones y emocionarte con los intensos combates. Impresiona la facilidad de acostumbrarse al control; no es lo mismo el cambio del Pad al Stick; con el Wii tenemos una modalidad nueva y más interactiva para pilotear.

Marvel Ultimate Alliance

Compañía: **Activision** Desarrollador: **Vicarious Visions** Jugadores: **1-4** Categoría: **Acción/RPG** Clasificación: **Teen**

Un juego increíble

Pocas ocasiones hemos visto un título tan espectacular como **Marvel Ultimate Alliance.** Este juego de acción con toques de RPG te permite formar tu equipo soñado de superhéroes (no incluye al **Santo** ni a **Capulina**) del mundo de Marvel. Como siempre, la Tierra está en peligro gracias a los planes diabólicos de los supervillanos; en esta ocasión, el **Dr. Doom** y una reformada banda de **Masters of Evil** tienen planeado lo mismo que harán todas las noches: tratar de conquistar al mundo. Al reunirse tantos enemigos, los paladines de la justicia tendrán que unir sus fuerzas para poder hacerles frente.

Levante la mano el que falte...

El universo de Marvel es uno de los más extensos del mundo de los cómics, y cuenta con algunos de los personajes más populares del ámbito. Podrás crear tu equipo con 24 de tus héroes favoritos, como **Spider-Man, Wolverine, The Thing, Captain America, Ghost Rifer y Thor,** entre otros, para combatir contra villanos de la talla de **Dr. Doom, Galactus** y muchos más. Son más de 140 personajes distintos de Marvel los que encontrarás en esta impresionante aventura (aunque la mayoría son no-elegibles). Nunca habíamos visto un enfrentamiento de tales proporciones; seguramente los fans quedarán más que sorprendidos por la gama de figuras y ambientación de **Ultimate Alliance.**

Poderes más allá de los juegos

Marvel Ultimate Alliance es sin lugar a dudas un juego que los fans deben tener a toda costa, pero realmente vale la pena darle una buena checada por todo lo que tiene para ofrecer a los videojugadores en general. El *gameplay* es excelente y tienes una gran variedad de héroes a elegir para crear muchísimos equipos distintos, aumentando enormemente el *replay value* de esta gran opción para tu nuevo Wii. Lo más interesante es la manera en cómo lograr los poderes al realizar los movimientos con los controles Remote y Nunchuk del sistema; en verdad sientes que estás lanzando telarañas con **Spider-Man** o tu escudo con el **Captain America.**









¡Vaya equipo!

Pero no creas que se trata de elegir a cuatro monitos y ya; puedes personalizar tu equipo de varias formas: asignándole un nombre, ícono especial y, por si fuera poco, también su medio de transporte. Conforme vayas progresando en el juego -y de acuerdo con tus acciones y logros-, tu equipo ganará reputación durante el modo de historia; obviamente, al ser un grupo de compañeros, la llave del triunfo es ir subiendo de nivel a todos de manera balanceada para tener una buena oportunidad de enfrentar a cualquier enemigo que se presente ante ti.

Más que un cómic

Lo más llamativo de **UA** es sin duda el estilo de combate de los personajes; éstos pueden correr, volar, nadar (con sus limitantes) a lo largo de las etapas del juego. Para crear una experiencia más interactiva, los desarrolladores incluyeron 17 escenarios tomados de los lugares más representativos del universo de Marvel, en donde se llevarán a cabo legendarias batallas. Cada escenario tiene objetos destructibles que pueden ser usados como armas para defenderte, algunos pueden ser usados con una mano y otros con ambas. Cada personaje tiene sus propias habilidades basadas en sus poderes, pero todos comparten movimientos como la defensa, agarres y combos básicos para imponer el orden en la Tierra.





Monster 4X4 World Circuit

Compañía: **Ubisoft** Desarrollador: **Ubisoft** Jugadores: **1-4** Categoría: **Carreras** Clasificación: **Everyone**

¡Toma el volante!

Monster 4X4 World Circuit es un título de carreras que aprovecha las bondades del sistema para controlar de una manera más realista los vehículos de grandes llantas; éstos pueden saltar y girar en el aire con movimientos en el Remote del Wii para lograr acrobacias impresionantes. Por ejemplo, puedes ejecutar un "trompo" en el aire al trazar un círculo horizontal con tu control, o realizar un salto hacia atrás al hacer el aro hacia ti verticalmente. Éstas y otras piruetas pueden lograrse con facilidad para ir consiguiendo puntos durante las competencias; lo más divertido del asunto es que en cuestión de minutos te acostumbras a controlar tu vehículo con una naturalidad increíble.

Vive la velocidad

Ubisoft nos sorprendió bastante cuando supimos cómo se jugaba **Red Steel** y la forma de emplear el Remote y el Nunchuk para combatir; ahora con **Monster 4X4** dejan bien claro que están dispuestos a aprovechar el poder del Wii, así como todas las posibilidades que presenta la nueva manera de vivir los videojuegos. La interactividad lograda con este sistema y el buen trabajo de parte de los desarrolladores es impresionante, pues llega un momento en el que te olvidas de que tienes en las manos un Remote y piensas que estás al volante de un verdadero **Monster Truck.**

Una nueva generación de carreras

A pesar de ser de cierta forma diferentes, **Monster 4X4 World Circuit** será el competidor directo de **Excite Truck;** a pesar de que uno es estilo **Cruisin' USA** y el otro es de demolición, ambos comparten el control que seguramente veremos seguido en los títulos de carreras; por supuesto, debes usar el Remote como si fuera un volante (no podemos dejar de imaginarnos en un **Mario Kart** con el control de Wii). Muy pronto estaremos hablando más de **Monster 4X4,** y estamos seguros que no tardarán en enviarnos sus Retos con tiempos a vencer.







No todo es belleza

Una vez que ya has aprendido a controlar tu carro, podrás participar sin problemas en las distintas competencias de **Monster** alrededor del mundo. Un detalle que nos dejó un poco insatisfechos fue que las competencias están más enfocadas con las acrobacias que se pueden lograr con el Remote, y casi no se ven las competencias normales y clásicas de este tipo de vehículos, como lo es aplastar carros y jalar tractores, por ejemplo. El *gameplay* es muy bueno y te hace sentir la velocidad desde que comienzas a correr, pero sí sentimos que pudieron haber explotado un poco más los eventos comunes para atraer a los fans de estas exhibiciones.

Variedad y buen gusto

En sus inicios, los **Monster Trucks** eran casi todos camionetas arregladas, pero conforme los años fueron pasando, otros modelos de autos se utilizaron para crear nuevas propuestas para agradar al público y atraer más fans a los eventos. Sabiendo que todos tenemos gustos diferentes, Ubisoft creó una gran variedad de vehículos a elegir como ambulancias, patrullas de policía, camiones escolares y muchos más; por supuesto, todos tienen sus llantas de gran tamaño; algunos modelos se ven muy graciosos, pero no te confíes de la apariencia, pues la habilidad es la que cuenta en el momento de estar en medio de la carrera.



Blazing Angels: Squadrons of WWII

Compañía: **Ubisoft** Desarrollador: **Ubisoft** Jugadores: **1-2** Categoría: **Shooter/ Simulador** Clasificación: **Teen**

¡Al cielo y la gloria!

Blazing Angels es un simulador de vuelo basado en eventos de la Segunda Guerra Mundial; más allá de ser un simple título en donde derribas aviones, tenemos una trama bastante emotiva y envolvente dispuesta a ser experimentada como si estuvieras en la cabina de un caza verdadero. En cuestiones de gráficos y música, **BA** nos dejó sorprendidos; pero en cuanto a *gameplay* y sentimiento, quedamos sin habla. Es algo difícil describir la sensación de pilotear el avión con el Remote del Wii; Ubisoft verdaderamente ha cuidado cada detalle en sus juegos para hacernos experimentar momentos inolvidables con nuestros Wii.

El realismo lo es todo

Siendo un título basado en los eventos de la guerra más famosa del mundo, no podía quedarse atrás en cuanto a precisión de los sucesos. Durante 18 misiones tendrás que defender tu causa ayudando a tu ejército desde el aire, derribando enemigos y cumpliendo objetivos diversos. Puedes pilotear 38 distintos aviones de la época (hay más, pero no serán elegibles), cada uno magistralmente recreado para semejar a su contraparte histórica; obviamente tienen características particulares y algunos te servirán en ciertas etapas y otros no, pero lo más importante es practicar muy bien antes de subir a tu caza, pues no sabes a quién te encontrarás entre las nubes y explosiones del cielo.



Lugares diversos

Los escenarios de **Blazing Angels** están muy bien recreados y tienen elementos increíblemente detallados; los combates aéreos son de lo mejor que hemos visto en cualquier otro juego del estilo, y estamos seguros de que pronto veremos más franquicias explotando el control del Wii para lograr títulos como éste. Los ambientes varían desde zonas industriales alemanas, hasta los nublados cielos de Londres; el enemigo acecha detrás de cada nube, por lo que debes mantenerte alerta en todo momento. Además contiene modos *multiplayer* para que compartas la gloria con algún amigo.







Pilotea con valentía

Como líder de tu escuadrón, la responsabilidad de tus hombres recaerá en tus hombros. Mientras vives las batallas más famosas de la Segunda Guerra Mundial, tendrás que darle indicaciones a tus compañeros para dar seguimiento al ataque en todo momento; afortunadamente, los demás pilotos cuentan con una avanzada inteligencia artificial para que no se conviertan en una carga durante el combate; los diferentes miembros del escuadrón tienen su propia especialidad, que será de gran utilidad en cada misión. Por otro lado, los adversarios también tienen un buen nivel de habilidad, con lo cual se añade un poco más de reto a cada misión.





Recomendable al 100%

Tenemos que reconocer el gran trabajo de los desarrolladores al recrear las batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial; gracias al sencillo control de **Blazing Angels,** podrás disfrutar de cada vuelo entre misiones y emocionarte con los intensos combates cuando éstos se susciten. Impresiona la facilidad de acostumbrarse al control; no es lo mismo el cambio del Control Pad al Control Stick; con el Wii tenemos una modalidad nueva y más interactiva para pilotear; ojalá viéramos pronto un **Star Fox** aprovechando la tecnología del Wii.





Flushed Away

DEL SÉPTIMO AL OCTAVO ARTE

Flushed Away es un entretenido juego basado en la película del mismo nombre, y narra las experiencias de un ratón llamado **Roddy** quien es literalmente echado de su casa por el desagüe. Esta cinta es una más de las largas filas de películas con gráficos hechos por computadora tan comunes en nuestros días; sus creadores son Dreamworks Animation y Aardman Animations, quienes nos trajeron a **Wallace and Gromit** y **Chicken Run**. El estilo del diseño de personajes es característico de Aardman, pero a diferencia de otras de sus creaciones, en esta ocasión emplearon sólo CGI para **Flushed Away** en lugar de la técnica Stop Motion. Vamos a darle un vistazo a la versión de Nintendo GameCube para ver qué nos ofrece a los videojugadores.





Un cambio de vida inesperado

La vida de una rata no es fácil, pero hay algunas con suerte como **Roddy**, quien es una mascota que se da la gran vida al vivir en un departamento de lujo. Todo es color de rosa para el despreocupado roedor hasta la llegada de **Syd**, una rata común con un desarrollado sentido del abuso hacia los ingenuos. **Roddy** comprende que el huésped no deseado es una amenaza para su estilo de vida y decide deshacerse de él tirándolo por el desagüe; lamentablemente para él, **Syd** es demasiado vivo como para dejarse engañar y es él quien manda de vacaciones permanentes a **Roddy**, quien llega hasta las cañerías de Londres. En ese lugar, **Roddy** conoce a **Rita**, una rata que navega a bordo de su bote, el **Jammy Dodger**; ambos deciden ayudarse mutuamente para salir del lugar en donde se encuentran. Como era de esperarse, las cosas se complican cuando el malvado **Toad** manda a sus secuaces a eliminar al par de ratas, provocando una serie de peripecias para **Roddy** y **Rita**.



- Compañía: **D3.**
- Desarrollador: **Ingram Entertainment**
- Clasificación: **Everyone.**
- Categoría: **Acción/ Aventuras.**
- Jugadores: **1-2**

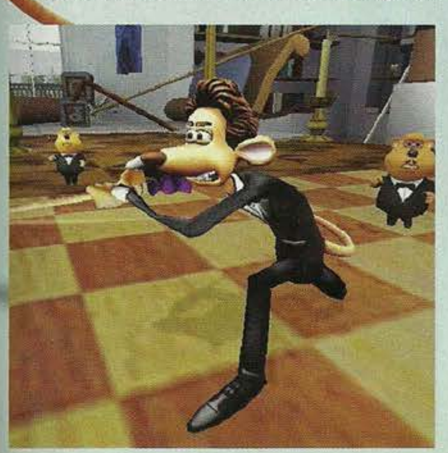
La jornada comienza

La historia no ganará un premio a la originalidad, pero es el pretexto perfecto para crear una divertida aventura para chicos y grandes por igual. La acción del juego se lleva a cabo en escenarios en 3D con muchas plataformas (el cual nos recordó mucho a **Toy Story 2** para N64), al igual que otros títulos basados en películas, en donde las diferentes habilidades de los protagonistas serán de gran ayuda para ir avanzando a lo largo de cada una de las etapas en las que está conformado **Flushed Away**. El *gameplay* es muy amigable, aunque no podemos decir exactamente lo mismo respecto de los valores físicos; en muchas ocasiones te caerás al vacío sin querer pues las plataformas tienen bordes "engañosos".



El mundo subterráneo

Los eventos de **Flushed Away** se dividen en 10 niveles en total, los cuales a su vez tienen misiones y objetivos por cumplir. Cada etapa está llena de obstáculos, peligros, trampas y, por supuesto, muchos enemigos listos para enseñarte una lección. Dado que los escenarios son largos y puedes estar perdiendo constantemente, hay muchos *Check Points* donde podrás salvar dentro de cada etapa; lamentablemente, este detalle, sumado al hecho de que no hay vidas, le resta el reto al juego de manera alarmante; realmente el mayor problema es no desesperarte por tener que comenzar de nuevo a escalar un librero o algo así.



Los héroes

Roddy y **Rita** son los protagonistas de **Flushed Away**; cada uno cuenta con su propia mecánica de juego de acuerdo con sus personalidades. **Roddy** está enfocado más a la exploración de los niveles y cuenta con muchos movimientos para escalar, saltar, correr y alcanzar hasta los más recónditos lugares. **Rita** también deberá recorrer los escenarios, pero se especializa en el combate, así que ella será la mejor opción para los enfrentamientos contra los secuaces de **Toad** y los demás peligros subterráneos.



Del lujo a la basura

Mientras en el aspecto de "cómo se siente" te confesamos que el juego es un tanto malo, el gráfico sí tiene su propio mérito; cada escenario está muy bien recreado y cuenta con bastantes detalles para hacerte experimentar lo que tendrías que pasar si fueras realmente **Roddy** o **Rita**. Al seguir la trama de la cinta, encontrarás muchos lugares conocidos como el departamento de **Roddy** y Ratropolis, la ciudad subterránea construida a base de basura en donde viven todos los habitantes de las coladeras y cañerías.

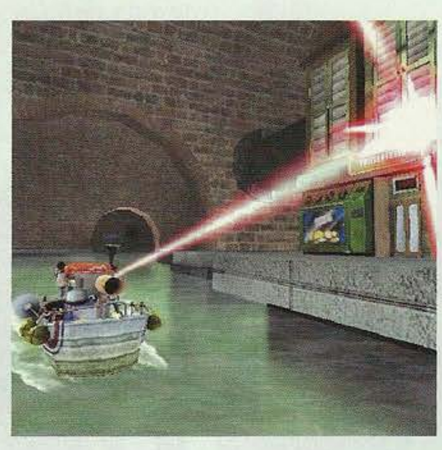
DATOS CURIOSOS

-A diferencia de otras películas de Aardman, en **Flushed Away** se manejó enteramente el CGI en lugar del Stop Motion. Esto fue porque como se iba a utilizar una gran cantidad de escenas con agua, resultaba más complicado hacer esas tomas con Stop Motion.
-El título de producción de **Flushed Away** era Ratropolis
-En el trailer de la película un pez le pregunta a **Roddy** que si no ha visto a su padre, lo cual es una referencia de **Finding Nemo**.
-El título oficial en español es "Lo que el agua se llevó", en referencia al nombre en español de la cinta "Lo que el viento se llevó".

Puntos a favor

No todo son quejas en **Flushed Away**; también hay detalles que lo hacen recomendable, como lo es la opción de jugarlo de manera cooperativa; siempre al interactuar con otra persona se suscitan cosas chistosas y se disfruta más el juego; no podemos compararlo con **Lego Star Wars**, por ejemplo, pero el modo para dos jugadores cumple su cometido. Adicionalmente, hay tres minijuegos bastante entretenidos, los cuales son excelentes para descansar un poco, en especial si te costó mucho trabajo pasar una escena.





Otro juego de película

Hemos visto tantos títulos basados en filmes, que la verdad ya estamos algo escépticos cuando vamos a jugar uno; a veces hay sorpresas agradables, pero la mayoría son simples aventuras en 3D donde tienes que conseguir ítems para avanzar; obviamente son hechos porque tienen la licencia de la cinta y ya. En el caso en particular de **Flushed Away**, sentimos que quisieron darle algo más al jugador, pero se quedó en tan sólo un juego "bueno". Nos hubiera gustado que añadieran más niveles diferentes, tal vez con modos de carreras o con tiempo limitado, o algo para romper la monotonía de estar buscando la salida.



RANKING

CROW: 7.5
El juego, al igual que la película, son materiales enfocados al auditorio infantil, y partiendo desde ese punto te puedo comentar que **Flushed Away** es un título de aventura entretenido, pues cuenta con grandes escenarios en los que necesitas emplear tus habilidades para superar un sinfín de obstáculos que, por obvias razones, son inmensos comparados con el tamaño del pequeño roedor. Las acciones se basan directamente en las aventuras de **Roddy** (algunas extraídas del filme y otras creadas en exclusiva para el juego), además de incluir las voces de los personajes principales y cinemas previos a cada evento, que nos indican los puntos de nuestra próxima misión.

MASTER: 6.0
La verdad, **Flushed Away** no me llama tanto la atención como película, pero como videojuego... tampoco...¡ja, ja, ja! Ya, fuera de bromas, se me hace un título muy simple, y es que después de ver juegos que realmente transmiten el sentimiento de la cinta, aquí se nota que hay un gran retroceso, tal vez porque el único interés de los programadores fue realizar un juego para aprovechar la licencia y listo. En estos meses que van a salir pocos juegos para el GameCube, yo te recomiendo otras opciones como **Naruto: Clash of Ninja 2** o **Splinter Cell: Double Agent**, ya que si de plano te superencantó la película, pues dale una oportunidad, tal vez te sirva de escarmiento... es decir, para entretenerte un rato.

Panteón: 7.5
Para ser sincero, este título no me gustó mucho que digamos; el control no es tan malo, pero los valores físicos lo hacen desquiciante, especialmente cuando tienes que volver a subir a alguna plataforma una y otra vez. No puedo decir que sea un juego "para niños", porque ellos son los que primero se desesperan si no pueden pasar algo o si deben hacerlo varias veces. Mejor no gastes tus domingos en este juego y ve por **Lego Star Wars II: The Original Trilogy**... ¡ése sí es un juego cooperativo que vale la pena!

1 10


México
14:21 PM
Maui
9:21 AM
Londres
8:21 PM
nintendo Wi-Fi connection
¡Siempre hay alguien listo para jugar!
Seattle
12:21 PM
¡ES FÁCIL!
1. Equípate
Busca el logo con la leyenda **Nintendo Wi-Fi Connection** en tus juegos favoritos de NDS
2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
MARIO KART DS
TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND
Animal Crossing Wild World
METROID PRIME HUNTERS
TETRIS DS
NEW
NEW
NINTENDO DS
www.NintendoWiFi.com
Game trademarks and copyrights are property of their respective owners. © 2006 Nintendo.

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS X PANTEÓN

Arcadias vs. versiones caseras

El Cementerio de Videojuegos reabre sus puertas para regocijo de los buenos videojugadores. En esta ocasión voy a tocar un tema muy interesante y polémico. La cuestión es simple: ¿son mejores las versiones de Arcadia que las adaptaciones a sistema casero? Muchos prefieren la Arcadia y no se acomodan a lanzar Hadokens con el Pad, y otros dicen lo contrario. Daré varios ejemplos de juegos de Arcadia que llegaron a sistemas de Nintendo, con sus puntos buenos y malos. Preparen su ficha y presionen Start.

Contra

Una de las sagas de Konami que hicieron historia en el legendario NES, tuvo su origen en las Arcadias. Como la mayoría de los ejemplos siguientes, las versiones originales son gráficamente superiores a las adaptaciones caseras; pero en cuestión de *gameplay*, no cabe duda de que mejoró enormemente en el NES. En la versión casera tenemos saltos estilo "bolita" (cuando los personajes giran abrazándose las piernas), que son más útiles para precisión al caer y esquivar disparos.



Ninja Gaiden

Aquí tenemos un ejemplo totalmente distinto, pues en la versión de Arcadia, Ninja Gaiden no tiene una "historia" y es un juego "beat´em up", al estilo de **Final Fight**; además de que hay dos ninjas (uno rojo y el otro azul) para jugar dobles. Para el NES se introdujeron los *cinemas display* con una historia realmente envolvente y se cambió el estilo por la acción en 2D, aparte de implementar poderes, movimientos y secuelas. Ambos juegos son buenos, pero prefiero la versión de NES.



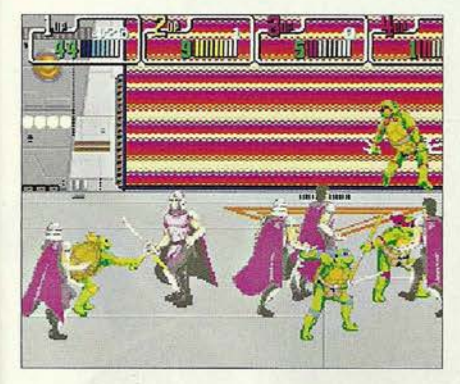
Mortal Kombat

La controversia por la violencia de **Mortal Kombat** fue decisiva para el producto final que tuvimos en nuestros SNES; olvídate de los gráficos y de las fichas, ¡los fatalities no llegaron completos! Además, la falta de sangre y un *gameplay* mucho más rígido lo convirtieron en uno de los títulos peor trasladados a un sistema casero. Afortunadamente, la segunda versión sí superó a la Arcadia, exceptuando los gráficos, por supuesto.



Teenage Mutant Ninja Turtles

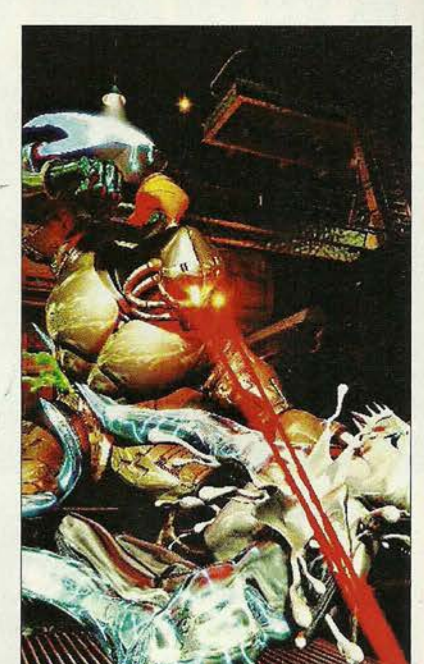
En este ejemplo, la versión de Arcadia es superior en cuanto a gráficos, movilidad, escenas y valores... es decir, ¡todo! Aunque se entiende que el poder del NES no daba como para igualar a su predecesor. En el caso de **TMNT: Turtles in Time**, sí fue mejor la versión de SNES.



Killer Instinct

Para mí no existe ningún juego de Arcadia gráficamente superior a **Killer Instinct**; aunque es mundialmente conocido por sus errores, por su facilidad para trabar al oponente, ¡y porque la vida se acababa con dos combos! La versión de SNES no se ve tan bonita como la de Arcadia, por obvias razones; pero el *gameplay* es sumamente superior y además tiene el plus del modo de práctica y las opciones. De forma irónica, la versión de GB fue más parecida en cuanto a *gameplay* (y el No Mercy de **Spinal**) de Arcadia que la de SNES.





Captain America and the Avengers

Una de las peores conversiones de Arcadia a sistema casero fue ésta, y me afectó mucho, pues el original es excelente. Al comprarlo para el SNES, me di cuenta de que los valores sufrieron un desbalanceo; los gráficos eran casi los mismos, pero el área de juego más reducida, por lo que la acción era muy limitada; en esta ocasión, prefiero la versión de Arcadia.



Double Dragon II: The Revenge

Aquí tenemos la misma situación de Ninja Gaiden; el estilo no cambió mucho, pero sin lugar a dudas se juega mejor en el NES que en la Arcadia; además tiene una historia más profunda con intermedios en cada escena, y un final mucho más emotivo que su contraparte. Aunque hubiera preferido que se mantuvieran los colores del original; pero se compensa con los valores "físicos" del juego.



Street Fighter II: The World Warrior

El fenómeno que tomó a todas las Arcadias por sorpresa fue su traslado al SNES magistralmente; tenía todos los movimientos, poderes, personajes y escenarios. Aunque los gráficos sí se vieron afectados, el hecho de tener este juegazo en casa fue lo máximo; además tenemos los extras de las opciones, y por supuesto, ¡no tenías la necesidad de echarle fichas!



Game Over

Habrán notado que no menciono ciertos hits de Arcadia como **The King of Fighters**, **Snow Bros.**, y muchos más; pero creo que la pregunta se ha respondido. Yo prefiero las versiones caseras porque tienen un sentimiento más profundo y no son "impasables" como las de Arcadia, donde la dificultad era exagerada para que gastaras más monedas; en el NES, SNES, etc., se pone a prueba tu habilidad, no tu bolsillo. Recordé que en mis tiempos de jugar **Street Fighter II´ Champion Edition**, los cuates le decían al perdedor: "vete a jugar Nintendo"... ¡Era bastante molesto! ¿Tú qué piensas? Escríbeme a ***panteon@clubnintendomx.com*** y cuéntame tu opinión.

¡Hasta la próxima!



BIONICLE® HEROES

THEIR POWER IN YOUR HANDS

¡NUEVOS TOA, MÁS ACCIÓN!

La serie **Bionicle** de Lego, los bloques de construcción más famosos, está de vuelta en el Nintendo GameCube con la más reciente parte de la saga de los **Toa: Bionicle Heroes**. En esta nueva aventura llena de acción, los personajes de Lego cobran vida de una manera nunca antes vista, con animaciones fluidas y efectos impresionantes. Como ya es costumbre en las series, tendrás que enfrentarte a cientos de enemigos y peligros, y explorar los vastos mundos del universo de **Bionicle**.



Construyendo sólo lo mejor

Bionicle Heroes fue desarrollado por TT Games, los responsables del exitoso juego **Lego Star Wars: The Video Game** y **Lego Star Wars II: The Original Trilogy**; si ya jugaste alguno de estos dos títulos, sabrás que TT Games sabe hacer bien su trabajo y presentar una excelente experiencia para los videojugadores, aun si no son fans de Lego.

Explora Voya Nui

Los eventos de **Bionicle Heroes** se llevan a cabo en una nueva isla conocida como Voya Nui; al igual que Mata Nui y Metro Nui, está llena de escenarios naturales muy variados que van desde junglas y desiertos, hasta volcanes y cavernas. Los poderes de los **Toa** y sus armas serán la ayuda que necesitas para poder salir con vida de este paradisiaco y a la vez peligroso lugar. Cada sitio tiene muchos elementos interactivos que retarán a tu habilidad y tu cerebro; decenas de puzzles esperan para ser resueltos en cada rincón de la isla.

Características

Son más de 25 niveles distintos conformados en 6 zonas elementales de épica aventura; cada uno tiene sus misiones y objetivos por cumplir; sólo el poder de los nuevos **Toa Inika** podrá sobrevivir en este lugar tan peligroso y terminar de una vez por todas con la amenaza de los **Piraka**. Cada uno de los **Toa Inika** y los **Piraka** tiene poderes basados en los elementos que representan; dependiendo de la situación irás necesitando de cada una de las diversas armas y poderes de estos personajes.

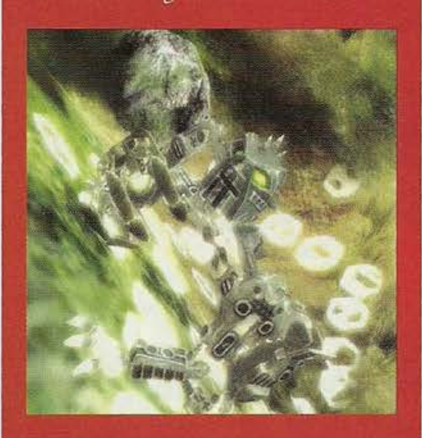




• Compañía: **Eidos Interactive.**
• Desarrollador: **TT Games**
• Clasificación: **Everyone.**
• Categoría: **Acción/Aventura.**
• Jugadores: **1-2**

TOA INIKA

Los **Toa Inika** son los más recientes guardianes de los **Matoran**; los fans de la serie reconocerán varios nombres, pues ellos fueron alguna vez **Matoran** comunes, al igual que casi todos los **Toa** anteriores. También estarán disponibles los **Piraka** y un total de tres generaciones de **Toa**.



• Toa Hahli

Su arma no causa un gran daño, pero dispara ataques continuos sin necesidad de apuntar; esta **Toa** es la única capaz de nadar.

• Toa Kongu

El arma de **Kongu** ocasiona poco daño, pero puede disparar repetidamente; ideal para enfrentar enemigos de gran tamaño.

• Toa Nuparu

Si te enfrentas a muchos enemigos, no hay nada mejor que el arma estilo granada de **Nuparu**; adicionalmente este **Toa** puede escalar.

• Toa Matoro

Muy similar a un rifle de francotirador, **Matoro** puede usar su arma para disparos certeros a distancia con su mira especial.

• Toa Hewkii

Hewkii tiene la habilidad de construir cosas con su telekinesis, además de poseer un arma parecida a un lanzacohetes.

• Toa Jaller

Él es el mejor amigo del **Toa** de la luz, **Takanuva**, y su arma es similar a la de **Hahli**, pero con más poder y con tiros directos.

Bionicle ha avanzado a un nuevo nivel más allá de lo que imaginamos. Esta es una nueva experiencia que aprovecha el potencial del GCN y nos permite vivir el intenso mundo creado por Lego Bionicle.

Calurosa bienvenida

Muchos personajes de la serie **Bionicle** hacen su aparición en la isla Voya Nui para ayudar o perjudicar al jugador; enemigos conocidos como los **Bohrok**, **Vahki** y **Visorak** estarán aguardando el momento propicio para sorprender a los **Toa**. Otros más poderosos como los **Rahkshi** servirán de jefes en ciertas partes de la aventura; mantén tu fe en **Mata Nui** y no pierdas la calma al pelear contra todos los 19 jefes de **Bionicle Heroes**.

Para todo público

Siguiendo la temática de Lego, el *gameplay* de **Bionicle Heroes** es muy amigable y no tardas demasiado en aprender a controlar cada habilidad de los personajes; esto es muy bueno, pues da la oportunidad a toda la familia de divertirse sin necesidad de memorizar combinaciones de botones o secuencias complicadas. La forma de controlar a los héroes es simple: el reto radica en localizar las cosas ocultas y enfrentar enemigos, no pelearte con el control.





¡Sé un valiente Toa!

Bionicle Heroes es uno de esos juegos bien hechos que no dudamos en recomendar, pero también cabe mencionar que muchos catalogan a este tipo de títulos como infantiles, siendo que solamente tienen una dificultad moderada. Deja a un lado las ideas casuales y atrévete a visitar Voya Nui: es una excelente opción para terminar bien el año; y si quieres llevar la aventura a todas partes, recuerda que también estará disponible la versión de Nintendo DS.

¡Busca las piezas!

Mientras exploras los confines de Voya Nui encontrarás piezas de Lego a lo largo del camino, las cuales podrás emplear para incrementar el poder de tus armas, adquirir habilidades especiales para los héroes y conseguir personajes ocultos como los **Piraka**, por ejemplo. La exploración de la isla es fundamental para poder tener acceso a más elementos y lugares del juego; no creas que todo será disparar solamente; existen muchos bonus ocultos y áreas secretas dentro de cada escenario; ¿podrás encontrarlo todo?

RANKING



1 10

CROW: 7.5

En una nueva aventura que estremecerá a los fans de estos curiosos personajes, Eidos nos transporta a un mundo de fantasía lleno de efectos visuales que estarán presentes a cada instante. La ambientación gráfica no es de la mejor calidad, pero sí aprovecha lo suficiente para mostrarnos grandes escenarios con múltiples locaciones y fuentes de luz que realzan el diseño de los mismos. La opción de dos jugadores le aporta mayor diversión y *replay value*, aunque la dificultad no es tan elevada, restando un poco de reto. Me agradó bastante la perspectiva, que es similar a lo visto en **RE4**.

MASTER: 7.5

Siempre que veo a estos personajes, me acuerdo de Panteón... y es que es la única persona que conozco que sea fan... ¡ja, ja, ja!; pero bueno, ya pasando a lo que es el juego, es muy entretenido; cada uno de los 25 niveles incluidos está muy bien detallado, y explorarlos te llevará algún tiempo. De lo más interesante tenemos las armas, ya que dependiendo la situación, deberás usar una en específico, lo que le da un toque de estrategia. Lo recomiendo si te gustan las aventuras novedosas, pues te hará pasar un buen rato.



Panteón: 8.5

Ya me conoces, yo soy un gran fan de Lego y de la serie **Bionicle**, de manera que este título me gustó mucho y no dudo en recomendarlo para todos los que disfrutan de los juegos basados en Lego, como los geniales **Lego Star Wars**. A pesar de todo, sé que a muchos puede no llamarles la atención porque no es una franquicia tan conocida, así que si no te gusta Lego o **Bionicle**, mejor sigue buscando más Master Swords.


Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo
and system sold separately. mario.nintendo.com

GAMEVISTAZO

SPONGEBOB SQUAREPANTS: CREATURE FROM THE KRUSTY KRAB



THQ

¿Bob, Patricio o Plankton? ¡Los tres!

Son nueve niveles distintos en donde podrás experimentar toda la emoción, diversión y humor característicos de **SpongeBob SquarePants**; cada uno está dividido a su vez en distintas etapas en donde tendrás que cumplir objetivos sencillos, los cuales varían dependiendo de cada uno de los personajes. Como te comentamos, son cinco estilos diferentes de jugar: Rampaging, Flying, Skydiving, Chase y Hot Rod Racing. Nos hubiera gustado mucho tener a personajes como **Squidward** o **Sandy** como figuras elegibles; tal vez en algún título posterior podamos jugar con ellos.









¡Vive en una piña bajo el mar...!

No cabe duda que la popularidad de **SpongeBob** ha alcanzado niveles insospechados, y para regocijo de los fans de este carismático personaje, THQ nos trae una aventura más con las peripecias de **SpongeBob**, **Patrick**, e incluso del malévolo villano de poca estatura: **Plankton**. Cada uno de los personajes del juego tiene sus propias etapas y características; podría decirse que cada uno de ellos indica un modo diferente de jugar. Adicionalmente a los protagonistas de la historia, en **Creature from the Krusty Krab** encontrarás a muchos de los personajes más recurrentes de la serie, algunos serán tus aliados y otros no perderán la oportunidad de acabar contigo.





Varios modos a elegir

En el modo Rampaging tienes que controlar a **Plankton** en versión gigante y ayudarlo a destruir toda la ciudad de Bikini Bottom. Por su parte, **SpongeBob** puede volar fuera del alcance de sus enemigos, y **Patrick** usará su personalidad de **Starfishman** para convertirse en todo un legendario héroe submarino. Los modos de persecución y Hot-Rod Racing tienen mucha acción y aprovechan las dos pantallas del NDS para ampliar el rango de visión y crear una experiencia más dinámica y divertida.

SpongeBob en otros sistemas

SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab es un juego que no puede faltar en la colección de los fans de este personaje, pero no podemos recomendarlo de igual manera a los jugadores que buscan algo que rete en serio su habilidad. Se trata de una aventura simple y entretenida, ideal para quien no tiene demasiado tiempo en el ámbito. Por cierto, recuerda que también estará disponible para Nintendo GameCube y Game Boy Advance, y próximamente podremos llevar a un nuevo nivel la acción en Bikini Bottom en nuestros Wii.

Recomendable para todo público

El *gameplay* de este título es muy sencillo y fácil de aprender, al igual que otros juegos basados en **SpongeBob**; lejos de convertirlo en una opción "sólo para niños", el tener un control amigable te hace disfrutar de la aventura en sí, y no pierdes tiempo en estar memorizando movimientos complicados o decenas de combinaciones. Claro que debemos reconocer la falta de reto para los videojugadores con amplia experiencia, pues la dificultad no es tan grande como en otras franquicias; aunque no cae en el típico juego que acabas casi sin querer como **Chicken Little** o **Chibi Robo**. Pero no te vayas con la finta, pues al igual que la serie televisiva, **Creature from the Krusty Krab** está lleno del humor y las cómicas situaciones características de **Bob** y sus amigos; así que es apto para todas las edades.

DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME

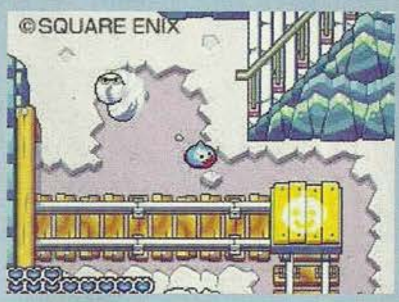


Square-Enix

¡A salvar a los slimes!

La pacífica tierra conocida como Slimenia ha sido invadida y todos los slimes de la capital de Boingburg han sido secuestrados por una banda de malhechores conocidos como los **Plob.** Esta vez el héroe del juego no es un aguerrido y valiente muchacho de cabellos alborotados y espada; no, se trata de **Rocket**, un slime en quien recae la responsabilidad de rescatar a sus congéneres de las garras de los enemigos para regresar todo a la normalidad... ¿alguien ordenó un juego con trama simplona? Sabemos que la historia -así como los nombres de cada personaje- de **Dragon Quest Heroes: Rocket Slime** es de lo más sosa, pero detrás de este detalle tenemos un título de aventuras que dejará satisfechos a los fans de esta serie de origen japonés que está lista para tu NDS.





La simplicidad y sus riesgos

Realmente, **DQHRS** es la secuela de **Slime Mori Mori** que apareció en el Game Boy Advance y sólo estuvo disponible en el mercado japonés. Por supuesto, la segunda parte tiene muchas mejoras en relación con el primer título y aprovecha las características del NDS para ofrecer una experiencia más interactiva. Viéndolo desde un punto de vista genérico, **Rocket Slime** parece una combinación de **Zelda** y **Pokémon**. En este juego **Rocket** deberá viajar por todo su mundo en busca de los demás slimes para irlos rescatando. El control es increíblemente simple, lo cual tiene su lado bueno y su lado malo: resulta muy sencillo de aprender a jugar y esto lo hace recomendable para todas las edades; la otra cara de la moneda es que se torna muy repetitivo y extrañas usar las habilidades de siempre en este tipo de juegos.

La vida es difícil para un slime

Rocket tiene valentía, coraje y desea ayudar de manera desinteresada a sus amigos... lamentablemente, siendo una masa viscosa, carece de armas legendarias ni puede lanzar *Hadokens*. La forma de atacar de **Rocket** es simple: al dejar presionado el botón, podrás estirar al valeroso slime en cualquier dirección; al soltarlo, él saldrá volando para impactar todo lo que se cruce en su camino. Si dejas más tiempo oprimido el botón, cargarás energía suficiente para hacerlo rebotar por toda la pantalla.

FINAL FANTASY III

FUERON MUCHOS AÑOS DE ESPERA; QUIZÁ NADIE SE IMAGINÓ QUE ALGO ASÍ FUERA POSIBLE, PERO A CASI DOS DÉCADAS DE SU SALIDA EN JAPÓN, POR FIN TENDREMOS EN AMÉRICA LA SERIE COMPLETA DE FINAL FANTASY, CON SU TERCER CAPÍTULO, QUE APARECIERA PARA EL FAMICOM; ES OBVIO QUE TENÍAN QUE ELEGIR UNA CONSOLA QUE, ADEMÁS DE POPULAR, PUDIERA REFRESCAR EL CONCEPTO DEL JUEGO, POR LO QUE LA ELEGIDA NO FUE OTRA QUE EL NINTENDO DS. ASÍ QUE PREPÁRATE, PORQUE TODA LA MAGIA QUE ESTA SERIE ES CAPAZ DE GENERAR LLEGA ESTE MES A TUS MANOS. Y PARA QUE TE VAYAS DANDO UNA IDEA DE LO QUE TE ESPERA, TE HEMOS PREPARADO EL SIGUIENTE ARTÍCULO. DISFRÚTALO.

Déjate llevar por tus sueños, y viaja a un mundo donde la fantasía se puede respirar



Piensa bien en los oficios que le darás a tus compañeros; esa es la clave del triunfo.



Siempre guarda tus mejores técnicas para los enemigos mas fuertes; no las desperdicies.

COMPAÑÍA: SQUARE-ENIX.
DESARROLLADOR: SQUARE-ENIX.
CATEGORÍA: RPG.
CLASIFICACIÓN: TEEN.
JUGADORES: 1.

Reviviendo viejas glorias

El lanzar juegos de antaño ha sido una de las estrategias más comunes que han tenido las compañías últimamente; claro, tiene que ser algún título exitoso, y esto es algo que sabe muy bien Square-Enix, por lo que a partir del año pasado han estado relanzando algunos capítulos de su popular serie **Final Fantasy**, todos para el Game Boy Advance, para que los que no tuvieron la oportunidad de disfrutarlos en su tiempo, ahora puedan hacerlo. Como es lógico, para poder atraer también a los veteranos, se les han agregado cosas nuevas a estos títulos, como calabozos extras o cosas similares, pero en esencia el juego es exactamente el mismo.

Lo anterior podía ocasionar que los jugadores poco a poco perdieran el interés en estas adaptaciones, al no obtener un producto realmente novedoso. Todo esto lo notó muy bien Square-Enix, por lo que para **Final Fantasy III** decidió no sólo hacer un port, sino incluso un remake que aprovechara las nuevas tecnologías. Antes de continuar, debemos mencionar que este **Final Fantasy** es el único que faltaba por salir en América, ya que el que nosotros conocimos aquí como el III era en realidad el sexto capítulo de la serie original... bueno, esperamos que haya quedado más que claro; ahora sí, continuemos.

Desde cero

Para la realización de este juego se preparó todo como si fuera un título nuevo, es decir, todo el diseño se volvió a hacer, y no nos referimos sólo a los gráficos o la música, sino a todo el concepto, desde el arte para promocionarlo hasta la identidad de los personajes; todo para que el debut de este episodio sea uno de los más memorables para la franquicia. En Japón se rompieron récords de venta, y en la primera semana ya estaba agotado, para que te des una idea de lo especial que resulta esta adaptación. Pero bueno, ahora pasemos a uno de los pilares de **Final Fantasy III**: su historia.



No tiene comparación



Sin duda lo que de entrada llama más la atención son los gráficos, y es que éstos han sido recreados totalmente en 3D, lo cual es un gran logro, porque en varios momentos la pantalla se llena de personajes o elementos y nunca se nota que haya una disminución en su calidad. Pero no sólo se trata de poner un mago o un rey en 3D y ya; no, se tiene que poner énfasis en sus movimientos, y es lo que ha hecho Square-Enix: los personajes tienen tantas animaciones que en verdad pareciera que están vivos. Algo que nos gustó mucho es la intensidad que se muestra en los ataques: el rostro del personaje expresa muy bien su sentir en ese momento.

El hardware del Nintendo DS nunca nos dejará de sorprender, y una muestra de ello son las extraordinarias secuencias *FMV* que podemos disfrutar a lo largo de la aventura, acentuando de gran forma los momentos más emotivos o dramáticos de la historia; y esto es algo bien importante, es decir, que este recurso de los videos lo utilicen para volver más placentera la experiencia de juego, y no para suplir carencias en gameplay, como se volvió costumbre hace algunos años. La música es majestuosa; el maestro Nobuo Uematsu ha sido como siempre el encargado en este aspecto, y podemos asegurarles que en cada nota se puede percibir magia.





Un enfrentamiento clásico

Desde siempre, los **Final Fantasy** han tratado historias sumamente profundas, ya que a uno de sus creadores, Hironobu Sakaguchi, siempre le ha gustado que sus juegos dejen algún mensaje en especial, y bien, en **Final Fantasy** lo vas a notar a cada paso que des para terminar la aventura. Si eres seguidor de la serie, sabrás entonces que uno de los elementos que más se utilizó en los primeros juegos fueron los cristales de poder, y son precisamente éstos los que sustentan la trama en **FFIII**. A pesar de que en el tiempo en el que salió originalmente no había juegos tan detallados en el argumento, en éste, cada diálogo, cada frase, están pensados para producirte un sentimiento único de afinidad o repulsión hacia el personaje.



Hablando de los protagonistas, tenemos que son cuatro valerosos hombres, que han sido elegidos para proteger no sólo a su tierra, sino incluso al mundo entero. Obviamente, no comienzas con los cuatro, ya que tienes que ir poco a poco hasta completar tu equipo. Lo que vale la pena resaltar es que cada uno de estos guerreros tiene una personalidad muy marcada, que te hará simpatizar con alguno en especial, lo cual originará un sinfín de emociones conforme vayas descubriendo su pasado, así como sus intenciones. No sólo los personajes principales están tan bien elaborados, y tendrás diálogos memorables con varias personas que conocerás en tu misión.





Elige la manera de disfrutarlo

Pasando a lo que es el *gameplay*, vas a tener dos maneras diferentes para jugarlo: una es la tradicional, en la que sólo necesitas del Pad y los botones para realizar todos tus movimientos; y la otra es donde puedes usar el *Stylus* para manipular los menús y marcar las rutas que vas a tomar en el mapa principal; pero la verdad se siente como que está un poco forzado, por lo que, desde nuestro punto de vista, el estilo tradicional es la opción ideal. Las batallas siguen conservando su sistema clásico de turnos, el cual ha sido retocado para volverlo más dinámico, haciendo de la sorpresa un elemento primario para salir victorioso de los enfrentamientos.



No detengas tu búsqueda





Al tratarse del *remake* de un juego de Famicom, puedes imaginar que es algo lineal, y pues así es: muy pocas veces te vas a quedar pensando qué es lo que tienes que hacer, ya que tus objetivos serán muy específicos, lo cual ayuda a que vivas y comprendas mejor la trama; ahora bien, esto no significa que sea corto, porque tiene bastantes retos en cada pueblo, que si bien no afectan directamente el desarrollo de la historia, sí la vuelven más gratificante. Por otro lado, tenemos el sistema de "trabajos", que te permite habilitar alguna profesión para los integrantes de tu equipo; esto no nada más es un "adorno", sino que es bastante útil, debido a que muchos poderes y técnicas especiales sólo son accesibles si previamente se tiene un oficio; así que experimenta cuanto quieras.

La luz siempre será tu mejor aliada

Final Fantasy III representa algo más que sólo completar la serie en América; es la oportunidad de vivir una experiencia única, un juego como pocos, que en cada batalla te va dejando lecciones de amistad o hasta de vida. No lo dejes pasar: este título es toda una joya que debes tener seas o no fan de la saga. Si no tienes Nintendo DS, no lo pienses más: este es el pretexto perfecto para adquirir uno y adentrarte a un mundo de fantasía como nunca lo habías visto.

Ranking

M Master 9.0

El Nintendo DS ha logrado traer nuevos géneros, redefinir otros, y ahora nos ha ayudado para conocer juegos inéditos en nuestro continente, como es el caso de **Final Fantasy III**. No soy un gran seguidor de la serie, pero sí te puedo garantizar que **FF III** es un excelente juego RPG que te hará pasar momentos inolvidables; su apartado gráfico es sorprendente, tal vez el mejor que se haya visto en la consola. En cuanto al *gameplay*, a muchos les puede parecer un punto negativo la poca utilidad de la pantalla táctil, pero la verdad yo considero que fue lo mejor, pues así no se forzó nada en el juego. Tienes que jugarlo.



Crow 9.5

La serie de **Final Fantasy** es una de las más importantes en los RPG, y ahora, con esta recreación de **FFIII**, Square-Enix nos deja ver que aún hay mucha tela de dónde cortar. No sólo se trata de una translación, sino que incluso se ha logrado reconstruir el aspecto gráfico notablemente, llegando a nuevos niveles que explotan las capacidades del DS, con música excepcional y una nueva imagen tridimensional que hará que los fans conozcan este título (que sólo había aparecido en Japón en el NES) y disfruten de una historia fascinante, dejando la puerta abierta para las próximas adaptaciones de **FFV** y **IV** en el GBA.



Panteón 9.5

Por fin, después de una larga espera, **Final Fantasy III** llega a nuestro continente para regocijo de todos los fans de la serie y los RPG. Para ser sincero, hubiera preferido que lo incluyeran en un compendio para conservar el sentimiento original del juego, pero no cabe duda que jugarlo con los gráficos en 3D da una perspectiva totalmente distinta y agradable a los videojugadores acostumbrados a los títulos de hoy día. Habría estado muy padre que incluyera el juego original como extra. Obviamente es muy recomendable; no puedes perdértelo para completar tu colección de **Final Fantasy**.

1 10

AQUÍ ES CUANDO TE VAS A UN LUGAR MEJOR.

Bienvenido al nuevo Mushroom Kingdom. Donde el mushroom especial te agranda. El warp pipe te lleva a un mejor lugar. Y puedes jugar con Mario vs Luigi en modo multiplayer. Este es el nuevo juego de Super Mario Bros.® Esto sólo pasa en el Nintendo DS.

NINTENDO DS

New SUPER MARIO BROS.

EVERYONE

E

CONTENT RATED BY ESRB

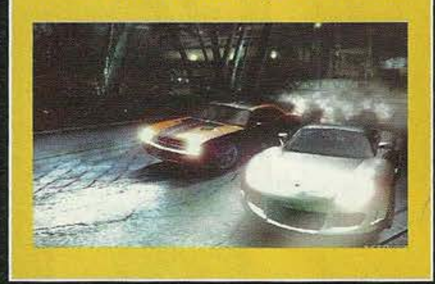
Comic Mischief

NINTENDO DS™

NEED FOR SPEED CARBON

LA ADRENALINA COMO NUNCA ANTES LA HABÍAS SENTIDO

Juegos de carreras van y vienen, pero sólo aquellos títulos que ofrecen algo más que los demás son los que perduran. La serie **Need for Speed** ha sido una de las consentidas de los amantes de la velocidad desde sus inicios por su excelente *gameplay*, sus innovaciones en cada entrega y, por supuesto, el sentimiento que transmite estar al volante de los autos más veloces e impresionantes. En esta ocasión tenemos **Need for Speed Carbon** para Nintendo GameCube, el cual supera a sus predecesores en muchos aspectos; en esta ocasión no solamente llegar primero será el objetivo: también encontrarás otros modos y elementos para hacerlo más interactivo que nunca.



•Compañía: **Electronic Arts.**
•Desarrollador: **EA B.Fox**
•Clasificación: **Teen.**
•Categoría: **Carreras.**
• Jugadores: **1-2**

Guerra de asfalto



En **Need for Speed Carbon** encontrarás más acción y emoción que en versiones anteriores, así como en otros juegos similares; las carreras por la ciudad tienen un nuevo enfoque al presentar una especie de guerras entre corredores; pero no te preocupes, tu equipo estará hombro con hombro listo para enfrentar a los demás competidores y ayudarte a conquistar poco a poco la ciudad (metafóricamente hablando); por supuesto, los guardianes de la ley y el orden tratarán de hacerte la vida imposible, impidiendo por todos los medios las carreras clandestinas.

Más allá de las calles

En **NFSC** hay competencias tanto legales como ilegales en las calles o en pistas seguras; pero como los retos nunca son suficientes, este **Need for Speed** llega a Carbon Canyon, un árido y peligroso lugar en donde sólo los más atrevidos pilotos osan llevar sus máquinas para demostrar su valor y arriesgarlo todo con tal de ganar fama y dinero. Cada recta, curva y derrapón es una invitación al desastre; si no mides bien tus movimientos y dominas tu vehículo, podrías terminar de una manera aparatosa y letal. ¿Crees poder entrar a Carbon Canyon y ser el mejor corredor de todos, o prefieres seguir en la seguridad de las calles? La decisión es tuya.



Crea tu propio equipo

Una característica que hace más profunda la experiencia de jugar Carbon es sin duda la opción de formar tu equipo de mercenarios del volante. El llevar la velocidad a las riesgosas pistas de Carbon Canyon requiere de algo más que meter el acelerador hasta el fondo; la ayuda de tus amigos será vital si deseas tener éxito en cada competencia. Conforme vayas participando en las carreras, conocerás a otros pilotos que querrán unirse a tu equipo; elige sabiamente y podrás tener una buena variedad de maniáticos de la velocidad, cada uno con sus diferentes habilidades y especialidades para los diversos tipos de competencias. Al ir ganando encuentros podrás mejorar los atributos de todo tu escuadrón para incrementar las posibilidades de hacer frente a cualquier adversario.

Cada miembro del equipo tiene dos habilidades (son seis distintas en total); una para cuando esté corriendo y la otra fuera de la carrera. Para las competencias será clasificado como Blocker, Scout o Drafter; durante la carrera, puedes decirle a tu compañero que ejecute su especialidad para apoyarte bloqueando a los demás, escoltándote o corriendo a todo lo que da; obviamente esto puede realizarse un número limitado de ocasiones, así que usa sus habilidades sabiamente sin abusar. Tus amigos pueden ganar, pero acudirán a ayudarte sin dudarlo cuando los llames, aun si esto significa perder posiciones.





Controla tu auto

Sentir la emoción y adrenalina de correr a grandes velocidades con tu reluciente automóvil no tiene igual; pero en ocasiones ir rápido puede costarte muy caro, especialmente en Carbon Canyon. Parte del encanto de **NFSC** reside en el estresante y continuo balance entre llegar primero y mantenerte con vida; tu vehículo estará en constante peligro al intentar tomar las curvas al borde de los acantilados y abismos del cañón. Técnicamente, los circuitos no son demasiado difíciles de recorrer, pero el problema llega cuando estás tratando de alcanzar a un oponente, o bien, escapando de él; en esos momentos, un derrapón puede costarte mucho tiempo, e incluso la carrera.



Canyon Duels

Como te comentamos anteriormente, las calles no serán el único escenario de Need for Speed Carbon; el nuevo modo, Canyon Duels, está basado en puntos y no en ver quién cruza la meta primero. En este tipo de reto, dos carros competirán en dos rounds; en el primero un auto deberá perseguir al otro y después cambiar los papeles. Los puntos se obtienen al mantenerte lo más cerca posible de tu oponente, y cuando eres el perseguido, debes alejarte lo más que puedas para evitar que te arrebate los puntos. De tu habilidad dependerá conseguir dinero y fama para poder incrementar el estatus de tu equipo; si pierdes, deberás enfrentar la derrota y reparar tu auto con el efectivo que tengas.

Si de veras eres un demonio de la velocidad, podrás conseguir una victoria rápida en los Canyon Duels; pero no celebres todavía, ya que también puedes ser vencido de esta forma si no tienes cuidado. La manera de ganar instantáneamente es que el carro perseguidor logre rebasar al otro y mantenerse delante de él por 10 segundos; en el caso de ser el perseguido, si te alejas lo suficiente, automáticamente serás el vencedor. Para añadir un poco más de peligro, te recordamos que no se llama Carbon Canyon por nada; si no das vuelta a tiempo y atraviesas la protección de los desfiladeros, tú y tu carro serán sólo una pila de metal al fondo del cañón.





¡Corre con estilo!

OK, ya vimos los peligros de Carbon Canyon, que el reto pondrá a prueba tu habilidad y cómo puedes lograr mantener tu cuerpo dentro del carro y éste en la pista; es hora de que pasemos a la parte más llamativa del juego: los coches. En **Carbon** encontrarás varios de los autos de las versiones **Most Wanted** y de **Underground 2**, además de nuevas adquisiciones como el Audi Le Mans Quattro, Shelby GT500 y el Chevrolet Chevelle SS, entre otros más. He aquí una lista de los autos confirmados que puedes encontrar en **NFSC**; se rumora que hay varios más ocultos; ¿podrás hallarlos a todos?

LISTA DE AUTOS

- 1967 Shelby GT500
- 1969 Dodge Charger R/T
- 1970 Plymouth® Hemi® Cuda
- 2005 Ford GT
- 2006 Corvette Z06
- 2006 Ford Mustang GT
- 2005 Vauxhall Monaro VXR
- 1970 Chevelle SS
- 2005 Mercedes-Benz SL65 AMG
- 2004 Mercedes-Benz SLR McLaren
- 2006 Mitsubishi Eclipse GT
- 1999 Mitsubishi Eclipse
- 1999 Nissan Skyline GT-R R34
- 2005 Renault Clio V6
- 2003 BMW M3 GTR
- 2006 Porsche Cayman S
- 2005 Nissan 350Z
- 2004 Lamborghini Murcielago
- 2004 Lotus Elise
- 1998 Toyota Supra
- 2006 Alfa Romeo Brera
- 2006 VW Golf R32
- 2005 Mercedes-Benz CLK500
- 2006 Chrysler® Hemi® 300C® SRT8



Tu estilo, tu auto

No hay nada como poder personalizar tu propio auto con la nueva tecnología *Autosculpt*, la cual te permite cambiarle más cosas y elementos que nunca. Puedes darle tu toque característico a tu carro y a los de tus compañeros de equipo con una libertad impresionante; si creías que un Corvette Z06 no podría verse mejor, espera a personalizarlo a tu gusto; ojo, no incluye latas de refresco para las antenas, estampitas de estaciones de radio, ni mucho menos peluche para el tablero.

Soundtrack

La música es un elemento crucial en este tipo de juegos; Need for Speed Carbon incluye canciones de muchos grupos y artistas para aumentar la emoción de correr a altas velocidades. Estos son los nombres de los grupos y la canción que tocan en Carbon:

- Dynamite MC - Bounce & After Party
- Ekstrak feat. Know-1 - Hard Drivers
- Ladytron - Sugar
- Eagles of Death Metal - (Don't Speak) I Came To Make a Bang
- Every Move A Picture - Signs Of Life
- Gary Numan/Tubeway Army - Are "Friends" Electric
- Grandmaster Flash and The Furious Five - Scorpio
- Goldfrapp - Ride A White Horse (Serge Santiago Remix)
- Kyuss - Hurricane
- Lady Sovereign - Luv Me Or Hate Me
- Ladytron - Sugar (Jagz Kooner Remix) & Fighting In Built Up Areas
- Melody - FEEL THE RUSH (Junkie XL Remix)
- Metro Riots - Thee Small Faces
- Part 2 feat. Fallacy - One Of Dem Days (Remix)
- Pharrell feat. Lauren - Skateboard P presents: Show You How To Hustle
- Priestess - I Am The Night, Colour Me Black
- Roots Manuva - No Love
- Spank Rock - What It Look Like
- Sway - Hype Boys
- The Bronx - Around The Horns
- The Presets - Steamworks
- The Vacation - I'm No Good
- Tiga - Good As Gold
- Tigora - Girl Fight (Mr. D Hyphy Mix)
- Tomas Andersson - Washing Up (Tiga Remix)
- Valinet Thorr - Heatseeker
- Vitalic - My Friend Dario
- Wolfmother - Joker And Thief
- Yonderboi - People Always Talk About The Weather (Junkie XL Remix)

¡Súbete a tu auto!

Need for Speed Carbon es una excelente opción para los fans de la velocidad; tiene un buen *gameplay*, un gran nivel de *replay value* y muchos elementos para convertirse en un clásico que no puede faltar en tu colección. La cantidad de autos a elegir es impresionante, tomando en cuenta el detalle y diseño de cada uno de ellos; no esperes más; ya sea en kilómetros o millas por hora, ve por el tuyo antes de que te lo ganen.



RANKING

1 — 10

CROW: 8.5

Los juegos de carreras no son tan simples como muchos se imaginan; es más, conforme las exigencias de los jugadores van en aumento, los desarrolladores deben implementar nuevas opciones de juego para que su producto no se reduzca a "correr en pistas y ya". **Carbon** es un título que realmente te pone al frente de la acción a alta velocidad, con situaciones típicas de la serie como las persecuciones y una calidad gráfica que resalta los detalles para ofrecerte un juego de calidad. La música queda perfectamente para los momentos intensos y no le quita emoción como ocurre en otras versiones.

MASTER: 8.5

La serie **Need for Speed** está viviendo su mejor momento, y es que aunque muchos no lo recuerden, en sus inicios eran juegos muy malos, con un control pésimo... pero bueno, eso ya quedó en el pasado, y a partir de las versiones Underground se ha visto un gran progreso, que, a como yo lo veo, ha culminado en este título, donde todas las ideas de las secuelas se han visto fortalecidas; además, la idea de competir en un cañón es algo nuevo para la serie, que sólo habíamos disfrutado en películas. Es una gran opción para tu Cubo, sobre todo porque el *gameplay* respalda un gran trabajo.

Panteón: 9.5

A mí sí me gustaron los **Need for Speed** desde sus inicios y puedo recomendarles cualquiera de ellos; es lógico que no todo en la vida es aventar conchazos y usar hongos para llegar en primer lugar, y quien no esté de acuerdo en que los **NFS** son buenos, es porque aquí no hay *Snaking* y, por ende, no ganan. Me gustó mucho la libertad para personalizar tu auto y la incursión de tu equipo, pero lo mejor de todo es el *gameplay* y el *replay value* del juego, lo cual convierte a **Carbon** en la mejor opción de carreras hasta el día de hoy. No te lo puedes perder.

Emmanuelle Vaugier es la bella actriz que engalana Need for Speed Carbon.

MARIOKART® DS

¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection



¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.



NINTENDO DS.

RPG PARA LLEVAR

¿Quieres tener los mejores juegos RPG portátiles? No busques más allá de tu DS y Game Boy Advance.

Por Chris Hoffman

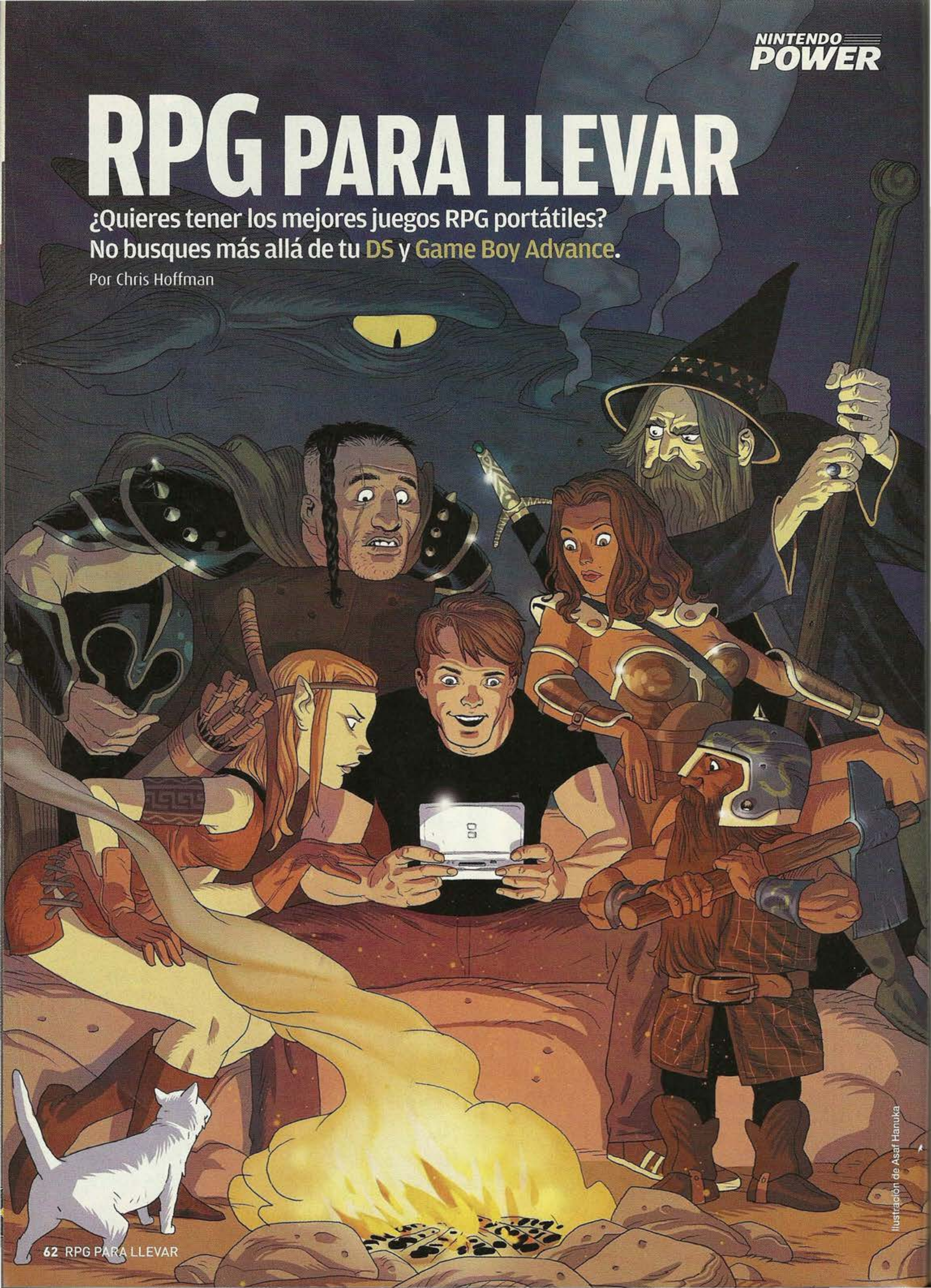


Ilustración de Asaf Hanuka

Este invierno se postula como la temporada más prolífica para los RPG portátiles. Con **Children of Mana, FINAL FANTASY III,** y **Magical Starsign** para el DS, además de **FINAL FANTASY V Advance, Summon Night: Swordcraft Story 2,** e **Yggdra Union** listos para tu GBA (recordando que se pueden jugar en el DS), las opciones nunca habían sido tan prometedoras y variadas. Sigue leyendo para que ensambles el mejor equipo.

Children of Mana

SISTEMA: DS | SALIDA: 10/2006

CLASE: BERSERKER

Antecedentes



La última entrega en la saga de Acción/RPG legendaria de Square Enix– la cual tuvo su auge en 1993 con **Secret of Mana** para SNES–enfatiza el combate caótico en tiempo real. Hasta cuatro jugadores pueden participar en la aventura completa.

Pros

Cuando combinas cuatro jugadores, cuatro personajes diferentes, cuatro armas distintas (cada una con ataques principales y secundarios), ocho acompañantes espirituales de los elementos, toneladas de enemigos, y grandes valores físicos, el resultado es un espectáculo de presionar botones. Puedes usar cientos de gemas equipables para configurar a tu personaje, y los gráficos y cinemas se ven geniales también.



Contras

Cada jugador requiere de su tarjeta de juego para poder disfrutar del modo de multijugadores; asegúrate de que todos tus amigos tengan su juego listo para poder comenzar.

ESTADÍSTICAS



FINAL FANTASY III

SISTEMA: DS | SALIDA: 11/2006

CLASE: MODERN LEGEND

Antecedentes

FINAL FANTASY III fue originalmente lanzado en el Famicom en 1990, y es el único juego de la serie que no llegó a América. Pero ahora este clásico perdido llega al DS con muchas mejoras.



Pros

El tercer capítulo en la afamada franquicia introduce algunas de las características más populares en la serie, como el sistema de obtener trabajo (el cual provee al personaje de habilidades nuevas) y las invocaciones. Ahora el juego está mejor que nunca gracias a la pulida hecha a la trama, renovados gráficos en 3D, audio mejorado, controles táctiles opcionales, y más. Inclusive puede enviar mensajes a otros jugadores por medio de la Nintendo Wi-Fi Connection.

Contras

Quienes hayan estado bajo una roca la última década pensarán que ya tienen **FINAL FANTASY III** en el SNES, pero ese es un juego completamente distinto.



Magical Starsign

SISTEMA: DS | SALIDA: 10/2006

CLASE: GALACTIC MAGE

Antecedentes

¿Qué son los **Starsigns**? Ellos son afinidades elementales de los personajes en **Magical Starsign**. Aun cuando su predecesor de GBA no salió de Japón, los jugadores no tendrán problemas en disfrutar esta divertida aventura.



Tu jornada mágica te llevará a planetas con una gran variedad de ambientes y habitantes.

Pros

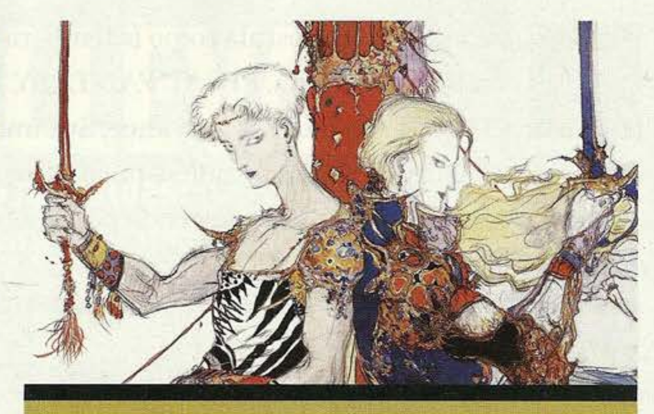
Con su genial estilo visual e interesante historia–acerca de seis estudiantes de magia que se embarcan en una misión para salvar a su maestra–, **Magical Starsign** se distingue de los demás RPG. Impactantes poderes mágicos son una parte importante de la batalla, además de que puedes usarlos fuera del combate para resolver los puzzles. El juego aprovecha las características del DS, con jefes del tamaño de las dos pantallas y controles táctiles.

Contras

Si lo que buscas es el estilo tradicional, no lo encontrarás aquí. ¿Héroes incomprendidos con peinado alocado? No. ¿Comunidades de topos en donde cada uno se llama como un queso? Sí.







FINAL FANTASY V ADVANCE

SISTEMA: GBA | SALIDA: 11/2006



CLASE: TRADITIONALIST

Antecedentes

Muchos lo consideran como el mejor juego de la serie, **FINAL FANTASY V** llegó al Super Famicom en 1992, pero no llegó a América sino hasta la era de 32-bit. La versión de GBA conserva todo lo del original, aunque tiene varias mejoras.

Pros

Aunque **FINAL FANTASY V Advance** emplea un sistema de trabajo similar al de **FINAL FANTASY III**, el quinto capítulo permite combinar las habilidades de los trabajos para tener cientos de opciones. Además tiene una mejor traducción, un calabozo de 30 niveles totalmente nuevos, y cuatro nuevas clases de trabajo: *Necromancer*, *Bomber*, *Gladiator* y *Prophet*.

Contras

Este invierno será genial para los fans de **FINAL FANTASY**. Ojalá que **FINAL FANTASY V** no sea opacado por su primo de NDS.



Summon Night: Swordcraft Story 2

SISTEMA: GBA | SALIDA: 10/2006



CLASE: WEAPONSMITH

Antecedentes

El primer **Summon Night: Swordcraft Story** llegó a las tiendas hace apenas pocos meses, pero la secuela sigue sus pasos ambiciosamente. Los ganchos del juego son las batallas en tiempo real con vista de lado y la habilidad de forjar más de 200 tipos distintos de armas.



Visualmente, **Summon Night: Swordcraft Story 2** es mejor en todos los sentidos que su predecesor.

Pros

Swordcraft Story 2 pretende superar a su predecesor en todos los aspectos. Nuevamente puedes elegir entre un protagonista hombre o mujer y seleccionar a cuatro bestias guardianes distintas, pero ahora los ambientes son más variados, la historia más profunda y el sistema de forjar tus armas fue mejorado. La habilidad de usar tus armas fuera de la batalla para interactuar con los escenarios le añade todavía más inmersión al jugador.

Contras

El nombre **Summon Night** no tiene la fama de otras series RPG. Los fans pueden perdérselo si buscan sólo lo conocido.

ESTADÍSTICAS



Yggdra Union

SISTEMA: GBA | SALIDA: 10/2006

CLASE: TACTICIAN

Antecedentes

De los creadores de **Riviera: The Promised Land** llega **Yggdra Union**, un RPG de estrategia que cuenta la historia de la **Princess Yggdra** y su ejército de aliados en su gue-rra contra el malévolo **Bronquia Empire**.



Pros

Yggdra Union tiene fantásticos personajes y un profundo sistema de batalla basado en cartas. Adicionalmente, tiene diversas clases (ladrones, valkyrias, hechiceros, y más) y atributos de armamento; el juego está di-señado para que unas tus fuerzas mediante sabios movimientos de tus unidades. Mantener una buena moral en tus tropas y equilibrar su agresividad son factores decisivos para la victoria.

Contras

Si eres de los que pegan primero y preguntan después, entonces definitivamente **Yggdra Union** no es para ti.



ESTADÍSTICAS



Ampliando tu equipo

Además de los títulos que te presentamos en estas páginas, hay muchos otros juegos para engrosar las filas de tu equipo de RPG portátiles. Muchos ya están disponibles, otros todavía no.

DISPONIBLES:

Age of Empire: Age of Kings	Majesco	DS
Battles of Prince of Persia	Ubisoft	DS
Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Buena Vista Games	DS GBA
Contact	Atlus	DS
Deep Labyrinth	Atlus	DS
Dragon Quest Heroes: Rocket Slime	Square Enix	DS
FINAL FANTASY IV Advance	Nintendo	GBA
LostMagic	Ubisoft	DS
Lunar: Dragon Song	Ubisoft	DS
Mage Knight: Destiny's Soldier	Namco Bandai	DS
Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo	DS
Mega Man Battle Network 6	Capcom	GBA
Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team	Nintendo	DS
Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	Nintendo	GBA
Summon Night: Swordcraft Story	Atlus	GBA
Super Robot Taisen: Original Generation	Atlus	GBA
Tales of Phantasia	Nintendo	GBA
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	Konami	DS

POR SALIR:

Etrian Odyssey	Atlus	DS
Digimon World DS	Namco Bandai	DS
FINAL FANTASY Crystal Chronicles: Rings of Fates	Square Enix	DS
FINAL FANTASY VI Advance	Nintendo	GBA
Inuyasha: Secret of the Divine Jewel	Namco Bandai	DS
Izuna: Legend of the Unemployed Ninja	Atlus	DS
Lunar Knights	Konami	DS
Pokémon Ranger	Nintendo	DS
Spectrobes	Buena Vista Games	DS
Super Robot Taisen: Original Generation 2	Atlus	GBA

THE LEGEND OF ZELDA®

Link vivirá una de las aventuras más impactantes de todos los tiempos

Por primera vez en la historia Nintendo pone un título de **The Legend of Zelda** como una de sus cartas fuertes para el estreno de su consola; esta popular franquicia ha recorrido todas las plataformas propias de la marca (exceptuando el Virtual Boy) e incluso ha rebasado las fronteras de la compañía para incursionar en el CD-I de Philips, todo esto en una trayectoria de más de 20 años que inició allá en Japón en 1986. Para muchos, **A Link to the Past** es la mejor aventura, mientras que otros afirman que **Ocarina of Time** es el mejor juego que se ha hecho en años y unos más que **Wind Waker** posee la historia más emotiva de la saga; pero el mismo Shigeru Miyamoto (creador de **TLOZ**) opina que **Twilight Princess** se convertirá en todo un suceso, un juego que vendrá a sobrepasar a cualquiera de las anteriores partes y se colocará en el gusto de los videojugadores sin importar si jamás habían escuchado el nombre de **Link**.









Twilight Princess estará disponible en dos versiones: la primera para el Wii, que saldrá el 19 de noviembre junto con la consola, y la segunda, que se mantiene firme para el Nintendo GameCube, lo estará a partir del 11 de diciembre en América. Ambas entregas contienen la misma intensidad y espectacularidad respecto de la historia, pero la de Wii nos dará la oportunidad de vivir una experiencia sin igual gracias al control remoto, permitiéndote que seas tú quien haga y controle verdaderamente los movimientos del valiente guerrero.

EL SURGIMIENTO DE UN NUEVO HÉROE

Desde **Wind Waker** supimos completamente que la historia de **Link** se ha forjado por múltiples héroes de leyenda que mostraron su valor y coraje al proteger a la tri-fuerza de las garras de **Ganon**. En esta ocasión, un nuevo héroe surgirá para remediar el daño que está provocando una oleada de oscuridad que cubre largas extensiones del pacífico reino de Hyrule. **Link**, un granjero de 17 años, es enviado a La Cumbre de Hyrule, donde su ordinaria vida está a punto de dar un drástico giro, llevándolo a librar la más peligrosa aventura de su vida al ser el único que tiene la capacidad de sacar la fuerza de su animal interno, necesaria para luchar contra los atemorizantes espectros y demás criaturas de la oscuridad del Twilight Realm. Cuando **Link** viaje hacia dicho sitio, él se transformará en un lobo y deberá recorrer los terrenos con ayuda de una misteriosa chica de nombre **Midna**, quien se encargará de ayudarlo con su magia para restaurar la luz suprimida por el Twilight Realm.

El control remoto y el Nunchuck serán utilizados para una gran variedad de actividades dentro del juego, incluyendo las escenas de pesca (donde el remoto simulará la caña de pescar) y los ataques físicos.



¿CÓMO SE JUEGA?

El estilo de combate se mantiene similar a lo ocurrido en versiones anteriores, siendo el mayor cambio la posibilidad de usar el control remoto para manipular las acciones del personaje; así, cuando uses el arco, el remoto te servirá para apuntar y disparar con tanta naturalidad y precisión que quedarás sorprendido. Asimismo, la espada y el escudo son manejados con los controles, dándote la oportunidad de realizar el swing para aniquilar a los agresores como jamás lo habías hecho en algún otro juego. Es notable que Nintendo se mantuvo al pendiente de **Twilight Princess** con el fin de crear una historia fenomenal, que te atrapará desde el inicio y más aún cuando se mezclan las características del Wii, logrando un juego completamente espectacular. De hecho, en la versión previa que revisamos en el E3, pudimos comprobar la facilidad del uso del control remoto al enfrentarnos a una batalla con arco o al encarar a múltiples adversarios con la espada, así como también el descifrar ciertos acertijos mediante el boomerang o girar el Nunchuck para realizar el clásico *spin attack*.

La oscuridad poco a poco va consumiendo todo el territorio y nuestro héroe será la clave para descifrar este misterio. Su aventura no será nada sencilla, puesto que las criaturas irán incrementando su poder; además, se valdrán de todo tipo de artimañas para quitarte del camino. Tu salvación será combinar las batallas a caballo, que por primera vez se dan libremente, permitiéndote aniquilar a las bestias con el filo de tu espada y sin desmontar, con la intensa acción cuerpo a cuerpo usando el escudo, espada, boomerang y, por supuesto, las flechas. Se ha mencionado que la cronología para esta aventura estará fijada entre **Ocarina of Time** y antes de **Wind Waker**.





Uno de los cambios notables es que ahora Link se vuelve diestro, a diferencia de historias previas donde notábamos que prefería sostener la espada con la zurda. Esto con el fin de que cuando hagas el swing, sea lo mayor realista posible.

Otros elementos de las historias previas siguen vigentes, como las botas de acero que en esta aventura te servirán en conjunto con los enormes magnetos, permitiéndote columpiarte por los aires o cruzar los extensos calabozos. Y ya que tocamos el tema, Nintendo ha mencionado que esta edición será bastante larga (más calabozos que en **OOT**), por lo que tendrás que enfrentarte a diversos retos y acertijos que te conduzcan a los colosales jefes de escena y, por último, al temible **Ganon**.

LOS MEJORES GRÁFICOS EN LA HISTORIA DE THE LEGEND OF ZELDA

Cada quien puede tener una inclinación hacia qué tipo de gráficos les han parecido los más sorprendentes; quizá lo visto en **OOT** nos dejó boquiabiertos y luego se confirmó con **Majora´s Mask**, pero en el 2000 se mostró lo que sería un título más oscuro y maduro en la mítica pelea de **Ganon** VS **Link**, que supuestamente sería la primera aparición de la saga en el GCN; no obstante, Miyamoto y su grupo decidieron que no era el momento y mejor se condujeron a una reestructuración completa que ahora conocemos como **Wind Waker** y que continúa con **Phantom Hourglass**. Muchos pensamos que el cambio gráfico afectaría al juego o al menos le restaría poder, pero no fue así, siendo un resultado positivo que logró hacer ver a **The Legend of Zelda** como un título versátil que no se vale de un aspecto realista para llegar a causar un efecto de emoción y gozo entre los jugadores.

Ahora las zonas del mapa son más extensas e inclusive cuentan con climas diferentes; en un momento puedes estar en un soleado bosque y luego pasar a una laguna repleta de criaturas o recorrer planicies nevadas que le pondrán un toque diferente a la aventura; además de los típicos pueblos que existen entre las montañas, a la orilla del lago (como lo fueron los **Zoras**) o resguardados por fuertes murallas como es el castillo de Hyrule. Pero lo más importante es que cada uno de los escenarios luce fabuloso, los efectos de luz y sombras (basta con ver cómo se proyectan los rayos de la Luna a través de las ramas de los árboles o la iluminación generada por la lámpara sobre la ropa de **Link**), junto con las texturas de las paredes, montañas, prados y los diversos objetos, le dan un realismo sin precedente en la serie, y esto lo podrás notar claramente en las vestimentas y detalles faciales de **Link** o en el movimiento del agua y polvo.

El cambio de día a noche sigue vigente en esta edición y junto con las variaciones generadas por el Twilight Realm, notarás múltiples detalles diferentes dependiendo de cómo transcurra el tiempo dentro del juego.

Claro que la evolución del héroe de leyenda ha sido constante a través de los años, y ahora Nintendo decidió que es el momento correcto para concebir a la que será la parte más oscura y emotiva de la saga; además, **Link** luce más maduro que en las entregas pasadas e incluso con un diseño más profesional con respecto al exhibido en el video del Space World.



TWILIGHT PRINCESS EN BREVE

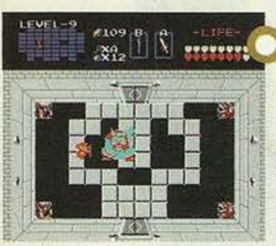
Llevamos muchos años esperando una aventura donde se exploten todas las ideas generadas alrededor del universo de **The Legend of Zelda**, que superen o por lo menos igualen a la emoción que nos provocó jugar **Ocarina of Time**; en esta ocasión, con **Twilight Princess**, Miyamoto logra crear esa expectación que nos tiene contando los días para tener en nuestras manos no sólo el Wii, sino también el título que será la máxima carta de presentación que ha tenido Nintendo en las últimas consolas. La historia y *gameplay* prometen ser excepcionales, mientras que gráficamente luce bastante bien, más aún si consideramos que es la primera generación de títulos del Wii, además de que los efectos visuales se cuidaron en cada detalle para lograr un aspecto que no le pide nada a **RE4**. **The Legend of Zelda: Twilight Princess** es un gran título que no dudamos en recomendarte para estrenar tu nueva consola.

THE LEGEND OF ZELDA®

EVOLUCIÓN

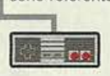


Después de una larga lucha por despertar a la princesa **Zelda**, te das cuenta de que el enemigo final es una versión oscura de **Link**, una especie de sombra que no te dará ni un minuto de descanso, pero finalmente, con un poco de astucia, acabarás derrotándolo.



El enemigo final de este juego no es otro más que **Ganon**, el cual había capturado a la princesa de Hyrule, **Zelda**; pero aquí, a diferencia de versiones recientes, su aspecto era el de un cerdo gigante; para derrotarlo debías usar tu arco; en realidad no era tan difícil (Bueno tenías que pasarlo en 2 vueltas).

1 Para el primer juego de **Zelda**, que saliera en 1987 para el NES, **Link** era muy diferente al que conocemos hoy en día, ya que para comenzar, tenía el cabello de color café y su estatura no era ni la mitad de la actual; pero, eso sí, no sólo es un juegazo, sino que además es el primero de una serie referente en la industria.



2 En la secuela cambiaron muchos aspectos, entre ellos el físico de **Link**, donde se le puede apreciar una mayor estatura. En este título se cambió de una vista superior a una de side scroll, lo que no disminuyó el reto, pero sí molestó a algunos fans.



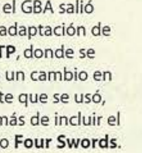


La Master Sword es el arma principal de **Link**, compañera de un sinfín de batallas. Representa la seguridad de Hyrule, y es que no importando el tiempo, siempre estará ahí, esperando a su héroe para vencer al mal una vez más.

3 Con la llegada del Super Nintendo todos esperábamos un nuevo **Zelda**, y fue en 1992 cuando pudimos disfrutar de **A Link To The Past**, toda una joya. El estilo de **Link** aquí se mantuvo similar al de sus apariciones en el NES, pero con algunos detalles extra como las figuras grabadas en su escudo.

4 **Link** hace su debut en el Game Boy con **Link's Awakening**; sin duda una de las historias más originales de toda la serie, y es que entre muchas cosas, el lugar donde se vive esta aventura no es Hyrule, sino una isla de nombre Koholit.









La parte femenina de la historia recae en **Marin**, una chica que encuentra a **Link** desmayado en la playa, lo cuida y después pide su ayuda para terminar con el **Wind Fish**, que amenaza la tranquilidad de la región.

Ganon no se iba a quedar cruzado de brazos, y en este juego de SNES vuelve a aparecer como el villano principal; sus movimientos son algo confusos, pero con ayuda de las flechas de plata vuelves a terminar con sus planes.

Para el GBA salió una adaptación de **ALTTP**, donde se nota un cambio en el arte que se usó, además de incluir el juego **Four Swords**.



¿Qué es el **Wind Fish**? Pues un huevo enorme que está en la parte más alta de la isla, y el que sólo podemos abrir reuniendo los instrumentos musicales correctos, los cuales se encuentran en varios calabozos.





Navi era el nombre del hada que nos acompañó a lo largo de esta gran aventura, dándonos consejos útiles cada que nos enfrentábamos con un enemigo nuevo o cuando explorábamos nuevas áreas.

En un juego de esta calidad, el enemigo no podía ser otro que **Ganon**. La batalla final con este personaje es de las más recordadas en la historia de los videojuegos.

En esta versión de 64 bits, Shigeru Miyamoto cumplió uno de sus grandes sueños: ver a **Link** montando a caballo. El nombre del corcel: Epona.

Una de las particularidades de **Ocarina of Time** es que podíamos controlar a **Link** en dos edades distintas, lo que daba pauta a que los acertijos fueran más complejos, y como ejemplo tenemos el calabozo del desierto: simplemente impresionante.

5 En noviembre de 1998 el mundo ha visto el que hasta ahora (tal vez hasta la llegada de **Twilight Princess**) ha sido el mejor videojuego jamás creado, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, un título perfecto en todos los aspectos, que mostraba el verdadero potencial del Nintendo 64.

La princesa **Zelda**, la sabiduría de Hyrule, siempre ha sido parte importante de las historias, quizá con papeles poco "activos", pero tal vez esto pueda cambiar en **Twilight Princess**.

6 Para recibir el nuevo milenio, qué mejor que una aventura de **Zelda**, y en el 2000 tuvimos **Majora´s Mask**, basado en el minijuego de las máscaras de **Ocarina of Time**. Como dato extra, necesitabas el Expansion Pack para jugarlo.

En esta ocasión el enemigo a vencer era una máscara, que gracias a sus poderes malignos haría que la Luna se estrellara sobre la tierra misteriosa de Termina, para lo cual había poseído a un pequeño espantapájaros, el **Skull Kid**.



Dependiendo la versión cambiaban los ítems que utilizabas, pero al final, con un *password* podías usarlos en la que no habías jugado.

Ganon se vuelve a presentar al final de **Wind Waker**, pero ahora con nuevas técnicas para derrotarte, entre ellas transformarse en una araña.

Además de los típicos ítems, en estas aventuras podías montar a varios personajes muy chistosos, como el que vemos en la ilustración.

7 La saga hacía su regreso a consolas portátiles con el Game Boy Color, pero en dos versiones distintas del mismo juego: **Oracle of Ages** y **Oracle of Seasons**. Debías jugar ambas para terminarlo al 100 por ciento.

8 El debut de la saga en el Nintendo GameCube fue sumamente polémico, ya que después de haber visto un **Zelda** superreal en el Space World del 2000, Nintendo decidió cambiar el aspecto a *Cell Shading*; pero esto no demeritó al juego, al contrario, es uno de los mejores títulos de la generación que este mes termina.

Así como en **Ocarina** montabas un caballo; para poder viajar entre las islas de **Wind Waker**, usabas este curioso bote que hablaba; nunca imaginarás que se trata ni más ni menos que de...

En **Four Swords** aprendimos que es cierto el refrán de "más vale maña que fuerza".


9 Cuando salió el remake de **A Link to the Past** para GBA, incluía un divertido minijuego conocido como **Four Swords**, que fue tan popular que se ganó su aparición en el GCN, en una historia completa donde podías jugar hasta con cuatro amigos al mismo tiempo usando como control un GBA.

10 Para Game Boy Advance pudimos disfrutar **Minish Cap**, donde el ítem principal de **Link** es un gorro parlante de nombre **Elzo**. En este título se continuó con el estilo de **Wind Waker** en los personajes.

11 **Twilight Princess**, Junto con **Ocarina of Time**, ha sido uno de los juegos más esperados y retrasados de la saga; pero igual que con él, estamos seguros de que las expectativas se van a superar, y que éste en poco tiempo tomará el lugar de **Ocarina of Time** como el mejor juego de la historia.

Mientras esperamos **TP**, se anunció **Phantom Hourglass**, que marcará la aparición del héroe de Hyrule en el Nintendo DS.

Sin duda la transformación más famosa de **Link** será la de lobo en su reciente aventura en el Wii, aunque no es la primera vez en que se convierte en un animal; en **ALTTP** lo hacía en conejo, pero no de manera voluntaria.


THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess
Nintendo
CLUB
NINTENDO



Nintendo®

CLUB NINTENDO

Wii™ 5

Estos son los cinco mejores títulos que el *staff* de Club Nintendo eligió para el lanzamiento del Wii. ¿Ya pensaste en los tuyos?



Link entrará a un mundo desconocido, transformándose en lobo para liberar su fuerza interna.



Recorre los territorios de Japón en este gran título que utiliza perfectamente el remoto y el Nunchuck.



Redescubre el mundo de **Rayman** mientras te enfrentas a un ejército de alocados conejos.



Con cinco diferentes juegos, Wii Sports será la opción ideal para que compitas contra tus cuates.



Los héroes de tus cómics favoritos se agrupan en esta impactante aventura para el Wii.

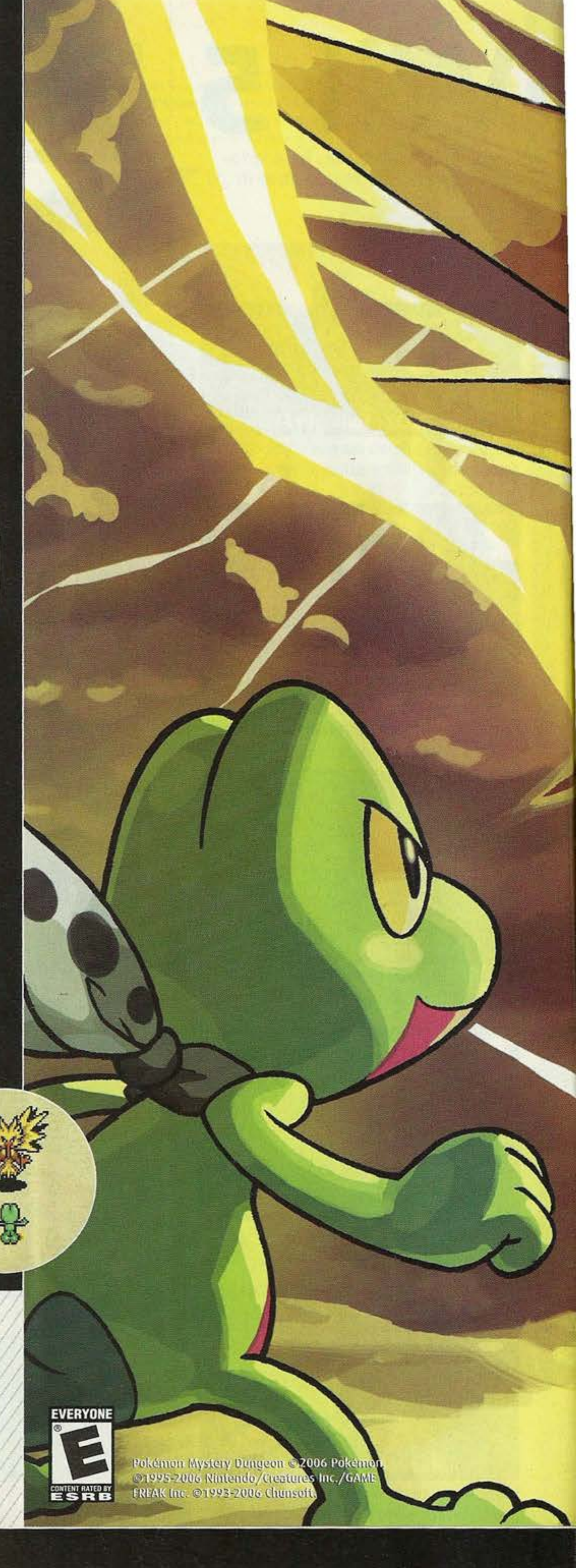


REVELA EL MISTERIO

¿Aún tienes preguntas sobre **Pokémon Mystery Dungeon?** Nosotros tenemos las respuestas.

Por Chris Shepperd

Si te fueras a dormir una noche como humano y a la siguiente mañana despertaras como un **Pokémon**, seguramente tendrías preguntas por realizar. Ese es el escenario en **Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team** y **Red Rescue Team**, así que checa esta guía de preguntas y respuestas . Por supuesto, tu primera pregunta podría ser "¿por qué yo?". No fue un accidente que te hayan elegido, un Pokémon muy especial realizó un sacrificio para salvar a su entrenador humano en el mundo del que vienes, y ahora está en ti el hacer un acto heroico para corregir lo malo. Descubre la razón detrás de los terribles incidentes que afectan al mundo Pokémon, ¡y ayuda a salvar a tu nueva tierra!



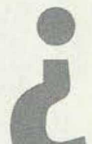
PARA LOS POKé PRO

¿Qué le pasó a los entrenadores?

Los **Pokémon** existen en el mundo del que vienes, un sitio que conoces de los anteriores títulos de la serie. Allí, los entrenadores capturan a los **Pokémon** en el campo; de hecho, antes de que te volvieras una criatura, fuiste un aprendiz de entrenador. Pero en este nuevo mundo de **Pokémon**, los humanos no existen; los **Pokémon** son libres para moverse a donde les agrade. Con su sociedad y lenguaje propios, ellos no necesitan entrenadores para ayudarles a disfrutar de sus vidas.


NINTENDO POWER





¿Cómo debería planear mis aventuras?

Hay tantos lugares para ir en **Pokémon Mystery Dungeon** que en ocasiones perderás la pista de lo próximo que harás. Deberás atender varios eventos antes de aventurarte hacia un calabozo. Checa las ubicaciones de abajo para que te asegures que estás completamente preparado para la acción.

¡NO OLVIDES VISITAR A WHISCASH!



❶ BASE DEL EQUIPO
Usualmente comenzarás tu día en la base del equipo. Es recomendable que pases por aquí para salvar tu juego antes de ir a un calabozo.

❷ CORREO
Pelipper se detendrá frecuentemente para entregarte nuevas misiones de parte de personajes en peligro. Léelas todas y elige las que suenen más atractivas.

❸ PLAZA POKéMON
Siempre procura tomar ventaja de los diversos servicios de la Plaza **Pok mon**. Además, habla con el Pokémon holgazán en el mercad, él te mantendrá al tanto de las noticias.

❹ TABLERO DE COMUNICADOS
Si Pelipper entrega en tu correo una misión que no te agrade, checa el tablero de comunicados de la oficina postal en busca de alternativas.

❺ ÁREAS AMIGABLES
Sal de la Plaza **Pok mon** al dirigirte al oeste desde la base del equipo. Visita las áreas amigables, donde podrás registrar a los personajes que hayas conocido.

❻ MAKUHITA DOJO
Antes de que tomes una misión, checa las fuerzas y debilidades de tu equipo en las áreas de entrenamiento de Makuhita Dojo.

❼ CALABOZOS
Una vez que te asegures de que tienes a los personajes, ítems, y misiones en mano, ve hacia uno de los misteriosos calabozos.

¿Para qué son el IQ y las tácticas?

Mientras exploras, tendrás control total sobre las acciones del líder del equipo (tú). Los personajes restantes poseerán libre voluntad de moverse hacia donde ellos crean conveniente. Las habilidades IQ y las tácticas son dos opciones para influir en el comportamiento **Pokémon**, asegurándose de que tus aliados estén listos para la batalla, o que eviten el conflicto si su energía está baja.

Inteligencia

Las habilidades de IQ de los integrantes de tu equipo incluyen la característica de resistir ciertas condiciones y mejorar su capacidad de esquivar ataques. Luego de que su estatus se aumente, el IQ será el aspecto más importante de tus **Pokémon** que tendrás que incrementar.

Gummis

El IQ de un **Pok mon** puede incrementarse sólo cuando lo alimentas con las **Pok mon** gummis. Además, algunos tipos de **Pok mon** prefieren ciertos tipos de gummis; experimenta para encontrar qué tipo de gummis son las mejores. Éstas también te alimentan, pero no mucho.

Movimiento suave

Las tácticas forman los fundamentos de los movimientos de tu equipo. Éstos le dan una idea general de lo que se supone deben hacer. Por ejemplo, pon la táctica de un **Pokémon** en "Let's go together" para que te siga a todos lados. O asígnale "Go after foes" para lograr que él busque enemigos agresivamente. Tus **Pokémon** aprenderán más tácticas mientras crezcan.





¿Cómo recorro el escenario?

Para la mayor parte, sólo te moverás un paso a la vez. Puedes conducirte rápidamente a través de cuartos abiertos y corredores largos al mantener presionado el botón B; pero ten cuidado, podrías no tener tiempo para prepararte contra los enemigos. Tu equipo se regenera un poco en cada turno; mantén presionado A y B para que los turnos pasen rápido sin moverte.

El beneficio de los movimientos diferentes

Muévete a través de los calabozos tan eficientemente como sea posible, así conservarás los pasos para mantener tu estómago lleno y esquivarás combates innecesarios. Los **Pokémon** pueden caminar en ocho diferentes direcciones; mantén presionado R para limitar los movimientos hacia la dirección diagonal.





PARA LOS POKé PRO

¿Qué ocurre con el reclutamiento?

No verás ninguna Pokéball en **Pokémon Mystery Dungeon.** Para agregar a una criatura a tu equipo, debes convencerlo al enfrentarlo en una batalla. Sólo el líder del equipo puede proporcionar el golpe final hacia un oponente, y el líder estar adyacente al rival para lograr que se una al grupo.

¿Qué logro con el Type-matching?

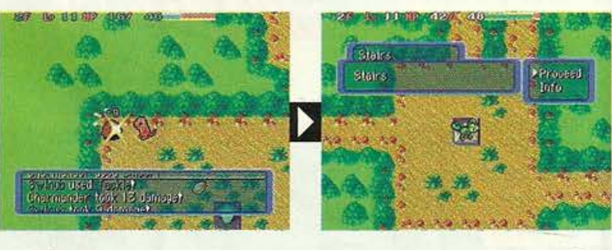
Type-matching es un elemento importante de la batalla, aunque juega una ligera parte debido a los multiplicadores pequeños. Por ejemplo, los ataques de tipo *Fire* aún causan un daño extra contra los personajes del tipo *Grass*; sin embargo, en lugar de causar doble daño, ahora les provoca sólo un cincuenta por ciento extra al impacto original.

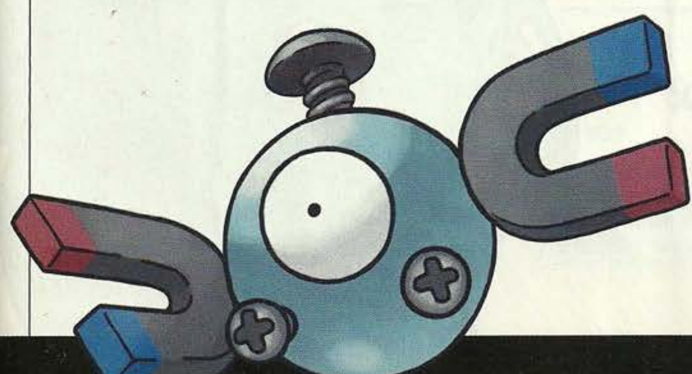
¿Cómo controlo los movimientos del resto del equipo?

Ya hemos discutido sobre las tácticas y el IQ, que cambian el comportamiento general de tu Pokémon. Pero cuando llega un movimiento paso por paso, tendrás menos control. De cualquier forma, tus manos no están completamente atadas; la forma como se mueva el líder, puede afectar la posición del resto del equipo. Maniobras delicadas pueden significar la diferencia entre el éxito y el fracaso de una batalla.

¡No te separes!

Mantente pendiente de tu equipo; si uno de ellos se separa, tanto tú como él estarán en grave peligro. Los **Pokémon**, a menudo, deambularán por el escenario. Puedes cambiar las tácticas de un personaje en cualquier momento para arreglar dichos problemas. Recuerda, si no encuentras al personaje faltante, busca las escaleras; el equipo se reunirá automáticamente en el siguiente nivel.





Un paso a la vez

Tus compañeros de equipo no se moverán sino hasta que tengan que hacerlo. Nota en las imágenes que **Charmander** se mantiene quieto cuando **Treecko** da un paso; sólo cuando Treecko se aleja, **Charmander** lo sigue.



Cambiando lugares

Pelear en espacios angostos puede ser complicado, así que el conocer cómo se moverá tu **Pok mon** es algo crítico. Cuando te pares frente a un compañero **Pok mon**, se cambiará de espacio contigo, permitiendo que luche en tu lugar.



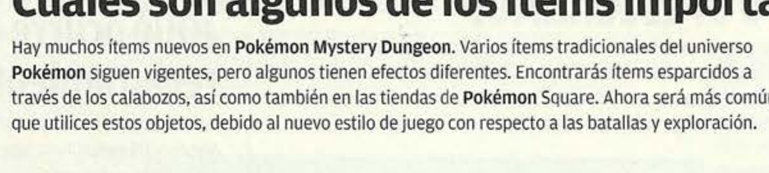
Sé más específico

Ten mucho cuidado de las paredes cuando camines junto con tu equipo. En la secuencia de fotografías, **Treecko** toma dos movimientos para asegurarse de que el equipo completo toque el azulejo, para que así todos los personajes puedan regenerar su energía.





Cuáles son algunos de los ítems importantes?



Hay muchos ítems nuevos en **Pokémon Mystery Dungeon.** Varios ítems tradicionales del universo **Pokémon** siguen vigentes, pero algunos tienen efectos diferentes. Encontrarás ítems esparcidos a través de los calabozos, así como también en las tiendas de **Pokémon** Square. Ahora será más común que utilices estos objetos, debido al nuevo estilo de juego con respecto a las batallas y exploración.

Comida

Cada vez que el líder se mueve o usa un turno, consumirá una pequeña cantidad de alimento. Si su estómago se vacía, perderás HP en cada turno, y tus compañeros de equipo reducirán su fuerza de ataque durane la batalla. Las manzanas son abundantes, pero podrás encontrar otros tipos de comida en el camino.

Semillas

Las semillas tienen todo tipo de funciones, desde curar a un Pokémon, hasta transportar a todo el equipo hacia un piso del calabozo diferente. Algunos harán que el personaje ataque cuando coma la semilla. Consume las que te beneficien y arroja las malas a tus enemigos.

Esferas

Las esferas tienen más efectos místicos que las semillas, como cambiar el clima o permitirte tomar todos los ítems de un nivel al instante. Ciertas esferas son esenciales, como las Escape Orb, que te transportan fuera del calabozo. A diferencia de las semillas, la gran mayoría de las esferas son benéficas.

Para arrojar

Avienta ítems como Gravelerocks y clávalas en enemigos distantes para dañarlos. Generalmente, un ítem para arrojar ignora el tipo de Pokémon en su golpe, en lugar de causar una cierta cantidad de daño. Usa esta opción para salvar PP, así como para ataques contra enemigos de alto nivel.



Qué es un calabozo?

El ítem "dungeon" es un nombre poco apto; frecuentemente te hallarás escalando montañas, navegando por densos bosques o cruzando caminos de hielo. En cualquier caso, los calabozos juegan un rol mayor en tu exploración y estrategia de batalla que antes. Éstos son generados al azar cada vez que entras, así que no te preocupes en hacer mapas. Necesitas poner atención a las formas de los corredores, clima y terreno.





Tipos de terreno

El tipo de piso básico para los calabozos es terreno normal y es lo único que está definido en el mapa. Pero hay otros tipos de terreno, como son: agua, magma y abismos. Algunos **Pok mon** pueden cruzar dichos terrenos desde el inicio; pero si incrementas su IQ, todos los personajes podrán superar estos obstáculos.





Efectos del clima

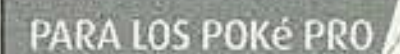
Climas como la niebla o nieve, afectan al **Pok mon** en diferentes formas; algunos se vuelven más fuertes mientras que otros resultan dañados. La mayoría de las veces, el clima en un calabozo no tiene efectos especiales. El clima de cada nivel se genera al azar.





Escaleras

Usa las escaleras para continuar hacia niveles superiores en un calabozo y párate sobre los azulejos especiales para deshacerte de los estatus dañinos de ataques como Growl y Screech.



PARA LOS POKé PRO

¿Cuántos Pokémon puedo tener en mi equipo?

Mientras que la capacidad absoluta de tu equipo de rescate es cuatro, muchos calabozos te permitirán llevar sólo tres criaturas a la vez. Debes tener tres o menos **Pokémon** en tu equipo para reclutar a uno nuevo, así que probablemente necesites dejar un espacio abierto en tu grupo. Tu equipo también está limitado por el tamaño de los mismos **Pokémon.** Usualmente puedes causar dichos efectos como en **Snorlax** or **Dragonite** en tu equipo y no puedes reclutar a nuevas criaturas si tu equipo no tiene el suficiente espacio (tal como ocurría en versiones anteriores).



¿Cómo peleo?

La exploración y el combate se entrelazan en **Pokémon Mystery Dungeon.** Como resultado, el tipo de terreno y posición de enemigos nos presentan nuevos y retadores elementos en el campo de batalla. Los movimientos tienen nuevos factores que se verán reflejados en el sistema de combate.



Enemigo enfrente

El rango de enemigo enfrente te limita a atacar a los adyacentes únicamente. Puedes golpear en diagonal, pero fallarás incluso si estás parcialmente bloqueado por una pared.



Esquinas cerradas

Te mueves con el rango en diagonal y puedes golpear incluso si estás parcialmente bloqueado por una pared. Éstos son muy útiles para atacar a los enemigos en los pasadizos.



Línea recta

Justo como al arrojar ítems, los movimientos que tienen rango de línea recta pueden golpear un objetivo de hasta 10 espacios de distancia (incluyendo diagonales).



Tres casillas diagonalmente y enfrente

Los movimientos con este rango son raros, pero suelen ser devastadores para enemigos en las Monster Houses.



Pokémon en rango X

La mayoría de los movimientos como éste golpean a todos los objetivos adyacentes, aunque el daño es poco. Nota que algunos sólo afectan a enemigos o aliados.



Todos a la vez

Movimientos con un rango de piso completo golpean a cada objetivo en el cuarto; además, cualquier objetivo en los cuadros cercanos del corredor próximo.

Combate limitado

En corredores estrechos, el líder del equipo es usualmente el único que puede atacar a los enemigos, pero esto también significa que sólo un enemigo te puede embatir a la vez. Recuerda cambiar posiciones con tus compañeros adyacentes para tener el mejor frente de ataque **Pokémon.**





Incluso si tu equipo no puede atacar directamente a un enemigo, sí podrán involucrarse en la batalla. Dales algunos Gravelerocks o ítems similares para atacar a distancia.

Combate en campo abierto

Los corredores largos presentan situaciones de combate únicas. Evita ser acorralado por grupos de **Pokémon.** Quédate contra las paredes para limitar el número de enemigos que puedan sorprenderte. El campo abierto te da la oportunidad de usar ataques como Earthquake efectivo, contra múltiples enemigos.







Tienes un e-mail

Además de las casi interminables peticiones de ayuda de los **Pok mon, Pelipper** te entregará ediciones del *Pokémon News*, un diario lleno de detalles interesantes. Almacénalos en tu buzón de correo y consúltalos cada que tengas un tiempo libre.



¿Cómo funcionan los movimientos ligados?

Éstos cambiarán la forma de como piensas en el combate. Ahora puedes ligar y ejecutar múltiples ataques en un mismo turno. Cuando utilices este tipo de ataques, el PP se toma directamente de cada movimiento, así que lleva contigo una buena dotación de elíxires que restauren tu PP.

Movimientos adecuados

Por sí mismos, los **Pokémon** no son capaces de crear movimientos ligados. Visita la **Gulpin** Link Shop en **Pokémon** Square. Por un pequeño precio, **Gulpin** te permitirá cambiar el orden de los movimientos, crear algunos ligados y reaprender los que hayas olvidado. Además, si estás interesado en los movimientos ligados, pero no estás seguro de cómo iniciar, checa el *Pokémon News* que te llevará **Pelipper**; allí encontrarás algunas estrategias.





LINK BOX

No tienes que visitar a Gulpin cada vez que quieras ligar un movimiento. Usa una Link Box para cambiar tus movimientos ligados. Puedes usar una Link Box sólo una vez antes de que quede inservible.

PARA LOS POKé PRO

¿Qué le pasó al Pokémon Center?

El Pokémon Center ha sido un estandarte de la saga de Pokémon, pero no encontrarás ninguno en **Pokémon Mystery Dungeon.** Todos los servicios que te son prestados, los puedes encontrar en otras partes, o ya no son necesarios. Por ejemplo, todos tus personajes son curados automáticamente cuando salen de un calabozo, y los **Pokémon** residen en sus áreas amistosas en lugar de los circuitos de una PC.

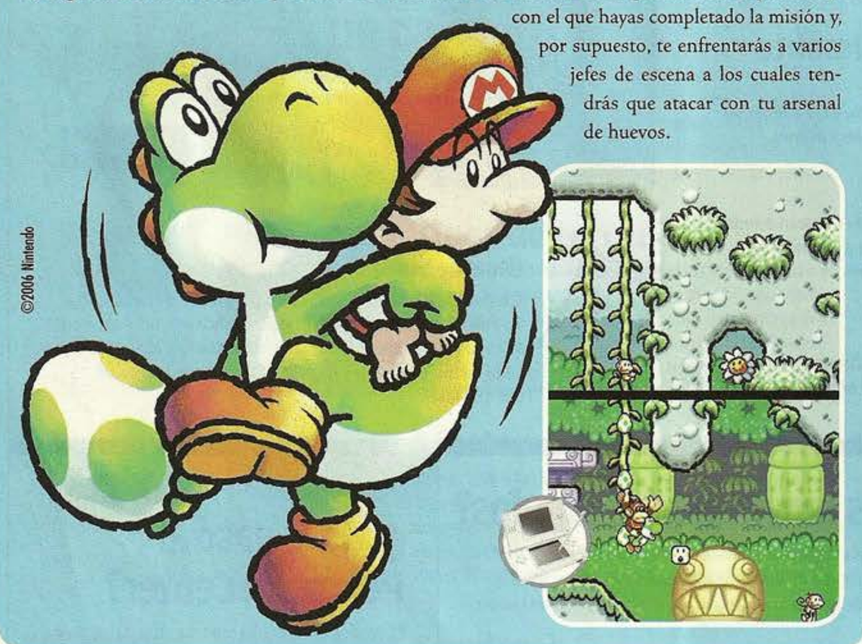
El concepto **Pokémon** sigue expandiendo sus territorios. Esperamos que esta breve estrategia te sirva para que domines el nuevo mundo de **Pokémon Mystery Dungeon**, donde ahora encontrarás a tus personajes favoritos en su versión sin entrenador. Si tienes dudas, sugerencias o comentarios, nos los puedes enviar a nuestro correo electrónico o por carta tradicional a la dirección que ya conoces.

ÚLTIMA PÁGINA
NOVIEMBRE 2006

Vaya que el tiempo se nos está pasando rápido; aún recordamos cuando se anunció oficialmente **The Legend of Zelda: Twilight Princess** en el E3 de hace dos años y, después de tantos cambios en el mismo software y en la fecha de salida, ahora nos encontramos a escasos días de que tengamos en nuestras manos esta esperadísima entrega del héroe de Hyrule, en la que por segunda vez (sin contar las transformaciones de **Majora's Mask**) lo hace en un animal (lobo), ya que, si recuerdas, la primera ocasión que ocurrió un cambio de este tipo fue en **A Link to the Past**, donde **Link** se volvía un conejo rosado cuando se transportaba al Dark World. Así que ve tachando los días de tu calendario porque el próximo 19 de noviembre, Wii inundará las tiendas y, por supuesto, **Twilight Princess** será uno de los títulos más populares.

Yoshi's island 2 (NDS)

Nintendo nos pone ante una nueva aventura de **Yoshi** y agrega nuevos personajes como **Baby Peach** y **Baby Donkey Kong**. La nueva misión de estos pequeños héroes será investigar qué ha ocurrido después de que una misteriosa isla flotante se apareció sobre la de **Yoshi**, secuestrando a varios infantes. Como en la versión de SNES, aquí disfrutarás de grandes y coloridos escenarios que involucran a múltiples personajes de la saga; además se agrega la cualidad de la doble pantalla del Nintendo DS para darte un rango de visión más amplio que te permite ver los peligros que existen en las alturas. A lo largo de la misión tendrás que recolectar monedas o las clásicas flores que dictarán el porcentaje con el que hayas completado la misión y, por supuesto, te enfrentarás a varios jefes de escena a los cuales tendrás que atacar con tu arsenal de huevos.



Metal Slug Anthology (Wii)

SNK se une a la oleada de festejos, y para celebrar los 10 años de la primera aparición de **Metal Slug**, nos ha preparado un compendio que reúne a los primeros seis títulos que tanta emoción causaron en las Arcadias y ahora estarán incluidos en **Metal Slug Anthology** para el Wii. Lo mejor de todo es que, manteniendo la escénica que ha caracterizado a la serie, se han incluido los elementos únicos que ofrece el novedoso control del Wii; también se agregaron numerosos detalles extras que harán que te dé gusto jugar todos los títulos nuevamente. El humor y los detalles curiosos son parte importante de cada una de las entregas, y junto con el estilo de juego (similar a **Contra**) te mantendrán pegado al control por un largo rato en compañía de uno de tus cuates.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet: www.clubnintendomx.com Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF.

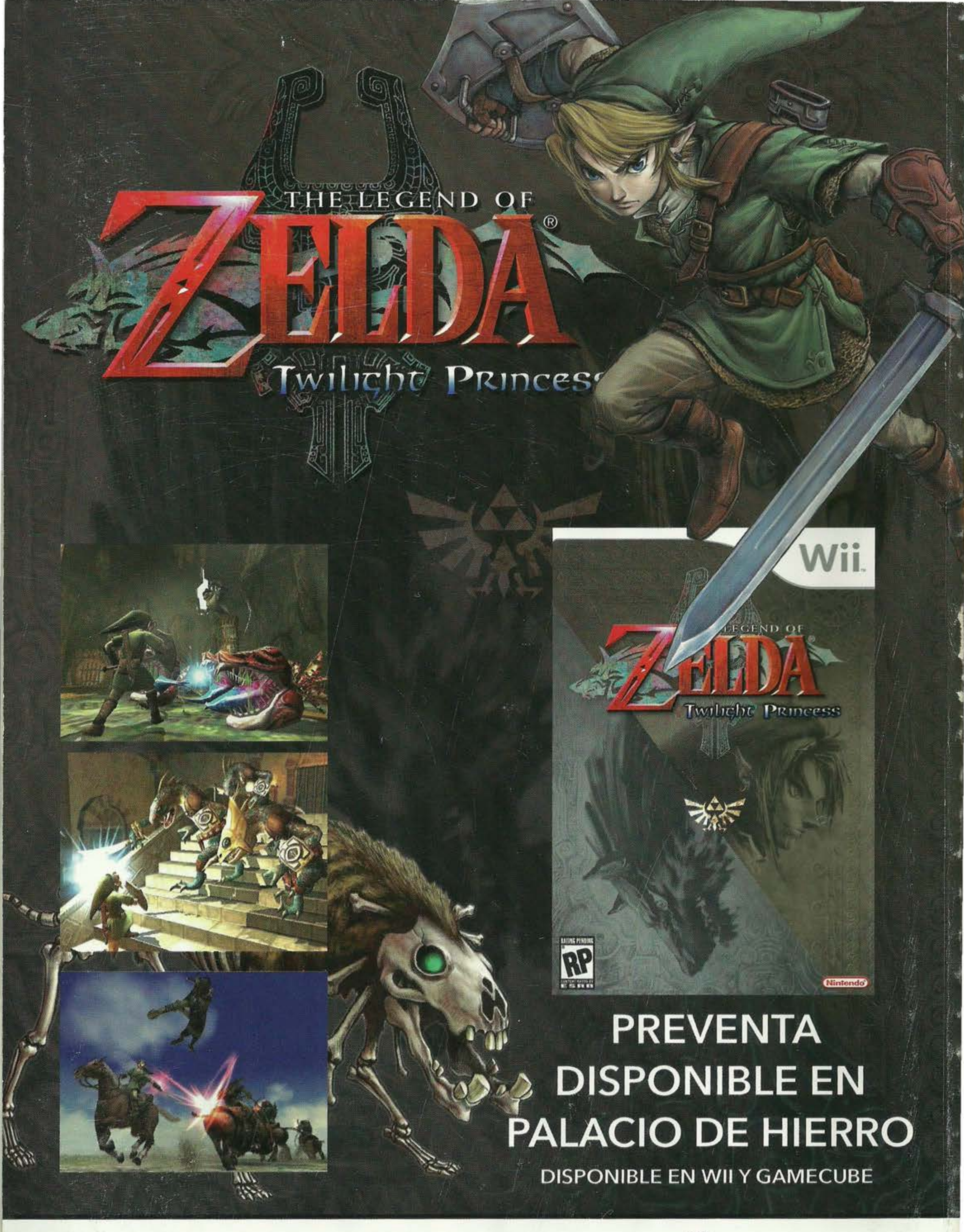


Elite Bit Agents (NDS)

Llegó el momento de ponerle ritmo a tu Nintendo DS con este entretenido título que nos hará recordar lo buenos que son los juegos musicales. ¿Recuerdas lo genial de crear melodías en **Electroplankton**? Pues aquí tendrás la misma oportunidad al seguir el ritmo que te marquen los íconos que aparezcan en pantalla táctil, logrando que la historia de esta singular aventura se desarrolle en la pantalla superior. Obviamente el *Stylus* es vital, ya que con él podrás presionar (en el momento adecuado) los tonos que mantendrán a los **Elite Beat Agents** pegándole al ritmo. Los gráficos están diseñados al estilo de animación japonesa, para seguir el concepto original del juego. El juego es bastante sencillo de controlar y en menos de lo que te imagines, estarás controlándolo como todo un profesional.



Nuestra celebración comenzó en octubre. En nuestra página en Internet puedes ver todo lo que ocurrió en nuestra fiesta de aniversario y en el Electronic Game Show. ¿Quieres enterarte? Visita: www.clubnintendomx.com


THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess
Wii
THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess
RP
Nintendo
PREVENTA
DISPONIBLE EN
PALACIO DE HIERRO
DISPONIBLE EN WII Y GAMECUBE